ISSN: xxxx-xxxx

post(s)

Xavier Andrade
Iván Burbano
Hugo Burgos
Romina Carrasco
Santiago Castellanos
Carlos Echeverría
Fernando Falconí
Anamaría Garzón
Christine Klein
Christian León
Cristian Mogrovejo
Armando Salazar
Eric Samson

post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ
http://posts.usfq.edu.ec
post(s) interactivo: http://postsjournal.org

post(s). Serie monográfica • agosto 2015
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ
Quito, Ecuador

ISSN de la serie: xxxx-xxxx
ISBN de este volumen: xxx-xxxx-xx-xxx-x

La serie monográfica *post(s)* es una publicación anual del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas (COCOA) de la Universidad San Francisco de Quito. Tiene el propósito de reflexionar sobre las discusiones, conversaciones, y debates que tienen lugar dentro de y entre los campos comunicacionales y artísticos tanto a nivel local como regional e internacional.
Post(s) solicita y publica artículos tanto de investigación empírica y teórica, como de reflexión conceptual sobre prácticas profesionales y creativas, en áreas que van desde el análisis de medios y productos culturales mediáticos, las relaciones e interacciones entre los productores y usuarios de los nuevos medios y plataformas digitales, sus impactos en prácticas profesionales como el periodismo, la cultura organizacional y la comunicación publicitaria, o el diseño comunicacional en todas sus manifestaciones, la cultura visual del cine, el audiovisual, la animación, y sus relaciones con las plataformas electrónicas y digitales, así como el papel que juegan las múltiples manifestaciones artísticas, creativas y culturales en la transformación de la vida cotidiana contemporánea.

Consejo editorial:
Hugo Burgos, Ph.D. (Director del Consejo Editorial)
Universidad San Francisco de Quito USFQ.

Santiago Castellanos, Ph. D. (Editor General)
Universidad San Francisco de Quito USFQ.

Anamaría Garzón, M. A. (Miembro del Consejo)
Universidad San Francisco de Quito USFQ.

Christine Klein, M.A. (Directora de Diseño)
Universidad San Francisco de Quito USFQ.

Dirección de la oficina editorial:
post(s)
Universidad San Francisco de Quito USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas
Casilla postal: 17-1200-841, Quito, Ecuador
posts@usfq.edu.ec
http://postsjournal.org

Los artículos de este volumen están registrados bajo la licencia de creative commons CC BY-NC-SA: Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual. No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Catalogación en la fuente. Biblioteca Universidad San Francisco de Quito.

Post(s) [PUBLICACIÓN PERIÓDICA] / Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito ; Editor general, Santiago Castellanos. -- v.1 (ago. 2015)-. -- Quito : Universidad San Francisco de Quito, 2015
v. cm.

Anual
ISSN:

1. Comunicación--Publicaciones seriadas. -- 2. Artes contemporáneas--Publicaciones seriadas. -- I. Universidad San Francisco de Quito. Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas. -- II. Castellanos, Santiago, ed.

LC: AP 63 .P67 CDD: 056.1

INTRODUCCIÓN

9 **Un encuentro de post(s). ¿Es posible disociar el hacer del pensar? ¿Es posible disociar el pensar del hacer?**
por Hugo Burgos

AKADEMOS

32 **Regímenes de poder y tecnologías de la imagen. Foucault y los estudios visuales**
por Christian León

58 **Aplicación del diseño centrado en usuarios en juegos educativos interactivos de museo**
por Romina Carrasco

87 **Investigación para el diseño apoyada en cultura material**
por Cristian Mogrovejo y Christine Klein

RADAR

120 **Informar con juegos serios: sus potencialidades y limitaciones para el periodismo actual**
por Eric Samson

150 **Patrimonio cultural y el diseño: el caso de un sistema producto para el sitio arqueológico de Cochasquí, Ecuador**
por Iván Burbano

LINK

169 **Link**
por Hugo Burgos, Santiago Castellanos, Anamaría Garzón, Christine Klein

VIDERE

173 **Biopolítica en estado puro**
por Carlos Echeverría y Anamaría Garzón

PRAXIS

186 **De ida y vuelta entre la antropología y el arte contemporáneo, la apropiación y la originalidad**
por Xavier Andrade, Anamaría Garzón y Hugo Burgos

197 **Contra el tiempo. Lo documental como indagación**
por Armando Salazar Larrea

209 **Arte, investigación y prácticas colectivas: la creación de Nuestra Patrona de la Cantera**
por Fernando Falconí

INTRODUCCIÓN

UN ENCUENTRO DE POST(S)

¿ES POSIBLE DISOCIAR EL HACER DEL PENSAR? ¿ES POSIBLE DISOCIAR EL PENSAR DEL HACER?

HUGO BURGOS

Hugo Burgos, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Decano del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Quito, Ecuador. hburgos@usfq.edu.ec
• Ph.D. Media Studies. The University of Iowa, Estados Unidos
• M.A. Television, Radio, Film Production. Syracuse University, New York, Estados Unidos

Resumen

Este artículo cuestiona la aparente disputa entre la producción académica de teoría con la de práctica. La noción del "autor como productor", de Walter Benjamin, es utilizada para valorar la producción del docente de teoría y el artista de forma equivalente. También se propone a la investigación basada en las artes como una alternativa a la investigación positivista. Finalmente se presenta este libro como un punto de encuentro y de inscripción de estudios que ponen en diálogo la teoría con la práctica.

Palabras clave: theoria, praxis, producción académica, teoría crítica, investigación basada en las artes, universidad ecuatoriana, artes.

Abstract

This article questions the apparent dispute between academic production based on theory with one based on practice. Walter Benjamin's notion of the "author as producer" is used to value in equivalent ways both forms of production. Also, arts based research is proposed as an alternative to positivist research. Finally, this book is presented as a meeting and inscription point of studies that place into dialogue theory with practice.

Keywords: theoria, praxis, academic production, critical theory, arts based research, Ecuadorian university, arts.

Fecha de envío: 20/02/2015 • Fecha de aceptación: 10/03/2015
http://posts.usfq.edu.ec • post(s) interactivo: http://postsjournal.org
post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ

CC BY NC SA

¿Es posible disociar el hacer del pensar? ¿Es posible disociar el pensar del hacer?

Esta pregunta no es retórica, ni tampoco busca evocar una respuesta holística. Responde a un estado contemporáneo del aparente e infranqueable quiebre entre la producción de conocimiento desde la academia y la producción de productos, bienes y servicios desde las esferas profesionales y creativas que le dan función o aplicación a un conocimiento previo. No es una pregunta nueva; una revisión breve y precisa apuntaría a los debates planteados por Platón (1982: 279-280) al favorecer la noción de la idea como precursora del mundo objetivo –y por qué no decirlo, visual–, y Aristóteles, al marcar el campo de la diferencia entre *theoria* y *praxis*. Siendo la primera "no [una] contemplación de las ideas subsitentes platónicas, sino de las esencias universales obtenidas por abstracción intelectual de la naturaleza" (Urdanoz, 1977: 171), y la segunda corresponde a la acción humana, el actuar sobre el mundo. Indudablemente, la herencia occidental de pensar dicotómicamente sobre este problema, lejos de ser el sustento de esta discusión, es el inicio para indagar y buscar nuevas formulaciones a la pregunta reconociendo a Ecuador como el lugar de enunciación de este caso. La pregunta que motiva esta discusión se ancla en el contexto de la educación universitaria ecuatoriana y el debate sobre cómo valorar y presentar productos de conocimiento que escapan al texto escrito como objeto y obra, los cuales habitan los escenarios de la producción creativa y artística en concreto: las artes visuales, el cine, el diseño en todas sus ramas, por citar algunos ejemplos. El problema sugerido conlleva un supuesto muy profundo: *hacer* o producir obras es intuitivo, quizás apalancado en la imaginación y otras *artes*, pero cercana a una concepción antigua de cultura (Williams, 1958: 15), que emana de una esencia, ya sea de la naturaleza, de lo humano, o del material transformado. Simultáneamente, su gemelo enemigo es el conocimiento expresado como pensamiento y materializado en el *paper* (texto) académico, la

investigación científica, los argumentos fundamentados en citas, los datos *certeros* y objetivos, que a su vez generan un dominio alienado del mundo de la producción, del *hacer*. En una era en que las identificaciones de periodización histórica son perpetuamente deslizantes, esta relación dicotómica solo acentúa la discusión aparentemente infranqueable; ni el hacer ni el pensar son el punto fundamental del debate.

Para aquellos que trabajamos en el mundo académico ecuatoriano, el de las universidades, conformado por estudiantes, profesores, áreas administrativas, autoridades y afines, es por demás tangible que la producción creativa y artística siempre ha estado bajo la mirada inquisidora de las ciencias exactas como punto de validación; al positivismo se la ha otorgado un espectro de poderes que abarca un macropoder (el discurso de la verdad objetiva, como verdad verificable y cuantificable, a su vez transformada en sentido común) y el micropoder en donde la validación institucional de artistas, diseñadores, cineastas, por mencionar algunos, se encuentra conminada a verificarse a través de datos externos a las cualidades sensoriales, emotivas y de sentidos producidas por sus obras; números bastan para dar cuenta de las expresiones que generan sentidos en los humanos. En el quehacer de las universidades es suficiente con revisar los criterios de evaluación para profesores y carreras para reconocer que las publicaciones académicas son un componente fundamental de ello, y su medición, la forma de validarlo[1]. Esto no es inusual, menos cuando las universidades se ven obligadas a declarar su marco de acción

1 A la fecha de escritura del ensayo está vigente en Ecuador el Reglamento de Carrera y Escalafón del Profesor e Investigador del Sistema de Educación Superior. En el Artículo 20, numeral 3 se indica que el personal académico titular principal deberá acreditar: "Haber creado o publicado 12 obras de relevancia o artículos indexados en el área de conocimiento vinculada a sus actividades de docencia o investigación, de las cuales al menos tres deberán haber sido creadas o publicadas durante los últimos cinco años;" (CES, 2012: 12). Es interesante notar que la noción de "haber creado....obras de relevancia" insinúa una forma de producción académica alterna a los artículos indexados, pero está muy abierta a la interpretación en cuanto a su formato y sistema de legitimación.

como de enseñanza o de investigación; se acentúa la dicotomía entre un trabajo formativo y uno de investigación. Sin embargo, artistas y productores creativos no tienen un equivalente *medible* que valide su proficiencia dentro del mundo académico (al momento los criterios son aún emergentes)[2]. Además es una vía insuficiente para valorar actividades de producción creativa. Lo desconcertante es el ímpetu institucional supraacadémico de valorar las llamadas ciencias exactas en donde la cuantificación y las certezas pretenden explicar las expresiones profundas de la condición humana que el arte y el cine, por ejemplo, pueden evocar a través de imágenes, narrativas, símbolos y experiencias compartidas. Esta dinámica tiene como consecuencia la mistificación[3] (en un sentido crítico) tanto de los procesos creativos que se presentan encerrados en sí mismos, como los procesos de validación institucionales que se presentan como leyes naturales medibles.

De esta forma, la producción de conocimiento es asumida como un proceso ajeno al mundo del arte o de las áreas creativas, por lo que las siguientes preguntas quedan sin respuesta: ¿qué conocimiento produce un cortometraje animado, una obra de videoarte o una escultura? El problema presentado produce consecuencias reales; la más inocente de ellas es el discurso de que "la escritura valida el conocimiento". Y en otro sentido, "no se requiere de teoría para crear artísticamente" y "sin teoría la creación es empírica, intuitiva". Recojo lugares comunes expresados en encuentros sobre arte, investigación, academia; mal puedo presentarlas como una verdad total.

2 A la fecha no existen indicadores para medir las "obras de relevancia" que debe acreditar un profesor-artista.

3 "Término procedente del marxismo que señala el proceso por el cual se hacen aparecer como naturales (es decir, sin alternativas) las prácticas ideológicas, cuando en realidad son específicas de una cultura y, por lo tanto, arbitrarias" (O'Sullivan, Hartley, Saunders, Montgomery y Fiske, 1997: 222).

Pero también acudo a mi experiencia de administrador de una facultad de una universidad privada que incluye programas en artes y producción creativa y a través de la cual he visto cómo estas dicotomías han emergido, transformado los sistema de discursos internos sobre academia y creación, y reproducido una tensión que no existía previamente entre las actividades indicadas.

El argumento central de este ensayo busca salvar la falsa dicotomía entre hacer y pensar a través de repensar tres elementos claves que son parte de esa tensión dentro del mundo académico: el rol productivo de los docentes, los sustentos teóricos y metodológicos del pensamiento y la creación , y los circuitos de circulación de conocimientos. La primera respuesta encuentra la relación dual y bidireccional que pueden tener la teoría y la praxis, y la segunda implica una visión del problema que reconoce a la práctica social como mediadora y aglutinante entre la teoría y la práctica.

El autor (artista) como académico/El académico como autor (artista)

La vitalidad de las discusiones de la Escuela de Fráncfort sobre la nueva relación arte-sociedad-individuo a inicios del siglo XX (Benjamin, 2006 [1923], y Horkheimer y Adorno, 1976), propiciada por las nuevas tecnologías de medios –o arte emergente de la época– redimensionaron el rol que las audiencias tenían en perpetuar o sublimar el orden social permeado por las industrias culturales (cuyo análisis, en la época, las posicionaba como monopolios; hoy en día podemos decir con certeza que son oligopolios). De igual forma, el arte fue un aliado gestor y opositor de regímenes totalitarios; no está por demás recordar el enamoramiento Futurista por la guerra (Marinetti, 1978) y su afiliación al proyecto de Mussolini; el *collage*

dadaísta de John Heartfield para combatir a un Hitler títere de intereses económicos; o el pensamiento antilogos de Hugo Ball (1996) para cuestionar la racionalidad lingüística que desencadenó la Primera Guerra Mundial. En este *milieu* de tensiones y configuraciones, Walter Benjamin presenta un nuevo actor que condensa un ideal de la época: el individuo informado capaz de pasar de su rol de espectador a productor. Y simultáneamente con él, el productor que puede actuar sobre la sociedad desde el lugar que ocupa en el sistema de producción. Es de esta forma que Benjamin impreca, "en lugar de preguntar: ¿cuál es la actitud que mantiene una obra con las relaciones sociales de producción de la época?", él prefiere preguntar, "¿cuál es su posición dentro de ellas?" (2004: 24-25).

Benjamin sospecha de las falsas afiliaciones que los intelectuales de su época, ejemplificados por los escritores, pueden procurar al adoptar un estilo de escritura de *tendencia*. Escribe sobre los movimientos políticos-literarios en Alemania, "el 'activismo' (*Aktivismus*) y la 'nueva objetividad' (*Neue Sachlichkeit*), para mostrar mediante su ejemplo que, mientras el escritor experimenta su solidaridad con el proletariado solo como sujeto ideológico, y no como productor, la tendencia política de su obra, por más revolucionaria que pueda parecer, cumplirá una función contrarrevolucionaria" (2004: 33). Este activismo lo nombra *logocracia* y lo define como "dominio de los hombres de espíritu" (Benjamin, 2004). Es decir, el intelectual o autor compadecido con una causa cuyos sujetos no han sido transformados en productores, termina sometiéndolos a través de sus palabras. Quizá quede como anacrónico en este siglo atribuir poder a los intelectuales a través de la literatura, cuando la información y la conectividad digital logran crear millones de variantes de géneros de autoría e información inmediata para quienes tienen acceso a ella, y que compiten con textos tradicionales. Simultáneamente, el debate refriega el mismo problema en una era de medios sociales; las palabras sin acciones son par-

te de la estructura que media al ser humano digital: un *like* en Facebook por una causa social solo posiciona a su ejecutor(a) como un preso(a) de un statu quo del bienhacer en un entorno de constante vigilancia entre pares.

El autor convertido en productor implica un salto hacia la praxis, la ejecución y el dominio de los materiales y los procesos. Pero como bien lo establece el trabajo de Benjamin, este salto también es uno de ejercicio político, entendiéndose como, ¿cuál es el rol que desea cumplir el autor desde su lugar de enunciación? Citando a Louis Aragón, Benjamin reflexiona sobre cómo el intelectual revolucionario se presenta como traidor a su clase de origen; para el tema que nos motiva, es clave el siguiente desarrollo: "Esta traición consiste, en el caso del escritor, en un comportamiento que lo transforma, de abastecedor del aparato de producción, en ingeniero dedicado a la tarea de adaptarlo a los fines de la revolución proletaria. Se trata de una efectividad indirecta, pero que saca al intelectual de aquella tarea puramente destructiva a la que quieren limitarlo..." (Benjamin, 2004: 59). La transformación del intelectual (ahora como el/la productor(a) de conocimiento) puede entenderse como una traición que opera en dos niveles. La primera directamente referencia la opción política de buscar a qué fines sirve su producción. Pasar de servir al statu quo (o el aspecto administativo-funcional de su profesión, gremio, etc.), a apoyar a los revolucionarios proletarios (entendido como la esfera social que está fuera del statu quo), es una declaración de toma de posiciones. A pesar de que en el siglo XXI existen lugares del mundo en donde persisten revoluciones sociales y civiles de forma latente y permanente, esta toma de posición implica un reconocimiento de que el autor/intelectual es parte de un entramado que se extiende más allá de su esfera social, profesional, gremial, y que un acto de extenderse más allá e incidir en la sociedad es revolucionario y político. Pero esta situación podría fácilmente caer en el activismo tendencioso

que denuncia Benjamin. La segunda noción de que esta transformación es un acto político se da en que el intelectual *logocéntrico* se convierte en ingeniero, alguien que adapta a los intereses de la revolución sus contenidos. Es una transformación de ideas hacia práctica, no disfrazándose como revolucionario, pero actuando desde el lugar que ocupa este autor en la producción. Considero este un principio de empoderamiento que reconoce el valor transformador que tiene el autor/artista/intelectual desde su espacio de trabajo. Y desde este punto de vista propongo que existe una dinámica similar en el artista convertido en educador y académico, así como en el académico convertido en productor. Los dos casos expuestos no son el mismo camino por el cual se transita -una doble vía. Más bien son un par de posibilidades bajo las cuales se puede contemplar la incidencia de posicionar a la praxis dentro de la academia como una forma productora de conocimiento. Simultáneamente, la propuesta no busca nombrar al artista como un investigador o teórico bajo criterios ajenos al suyo; más bien procura ilustrar cómo su actividad también es productora de investigación y conocimiento.

En este número intentamos enfatizar la producción de conocimiento desde el hacer, en donde la aplicación de destrezas y teorías se concentran en una aplicación, objeto, o creación. Más bien, la creación es el punto de inicio de la reflexión. Tal es el caso del texto de Romina Carrasco, que parte de un diseño centrado en usuarios para desarrollar juegos interactivos educativos para un museo de ciencias de la ciudad de Quito. El proceso implicó un trabajo profundo y esquemático asumiendo que los niños son interpretadores activos y buscó comprender los modelos mentales que los niños usan cuando interactúan con interfaces. La investigadora extendió su mirada investigativa a los sujetos y no únicamente al producto para producir una forma de aprendizaje lúdica. O existe un proceso inverso realizado por los diseñadores

Cristian Mogrovejo y Christine Klein, que deconstruyeron analíticamente un producto de consumo tradicional del Ecuador (guaguas de pan[4]) utilizando herramientas de la antropología, la semiótica y el diseño para comprender cómo los elementos de este objeto producen sentidos, y a su vez probar metodológicamente que el diseño como práctica puede ser inspirado por teorías interdisciplinarias, antes que ser solo una destreza de creación.

Los dos ejemplos anteriores ilustran un camino de discusiones que busca construir esta publicación. El siguiente tema de discusión versa sobre nuevas aproximaciones metodológicas que fomentan el cruce entre conocimiento y praxis.

Investigación basada en las artes

Para aquellos artistas, diseñadores, cineastas, etc. (por mencionar a los productores creativos) que se han unido a la academia como profesores, su autoría dentro de la institución puede tomar muchos caminos, pero uno menos opcionado en el aparataje universitario actual es el de reconocer la producción creativa como un producto de investigación. Sobre esta base, la propuesta de que aquellos docentes que vienen de la práctica puedan validar su producción artística como académica es un aporte que vincula conocimiento y praxis[5]. Evidentemente existe un supuesto anterior y es que el docente ha logrado externalizar de alguna forma sus procesos creativos; caso contrario, ¿cómo puede enseñar lo que conoce? A ello se

4 Un tipo de pan que se lo decora con la figura de un bebé y se lo consume durante las fiestas de finados o día de los muertos el 2 de noviembre.

5 En el caso de la USFQ, existe un reconocimiento interno a la producción creativa en los ámbitos de las artes, ciencias sociales, humanidades y producción creativa basado en su manual de profesor.

une la tarea de dejar un registro, y/o legado de sus procesos en algún tipo de documento, justamente para evadir el cliché de la creación por instinto de genio, o demás caracterizaciones de la producción creativa como evidencia de una subjetividad particular e iluminada.

De igual forma se puede concebir a los docentes que del mundo de la teoría puedan dar el paso a proponer sus ideas desde aspectos de producción creativa. Este camino tiene un recorrido más complejo, ya que radica mucho en la idoneidad del profesor en lanzarse a ese camino, y sin embargo, es la oportunidad de que el ambiente académico y la producción creativa se encuentren de forma armónica. Este camino de doble vía puede construirse sobre la metodología de la investigación basada en las artes. Esta metodología cuya visibilidad surge a finales de los años noventa se presenta como un forma emergente en la investigación cualitativa de las ciencias sociales que busca dialogar con las artes creativas, las nuevas metodologías en investigación educativa y pedagogía.

Leavy considera que la investigación cualitativa y las artes son prácticas sociales en donde artistas e investigadores están continuamente "componiendo, orquestando y 'tejiendo'"[6] sus materiales (2009: 10). Su objetivo final es comprender la creación de sentidos durante estas experiencias de investigación o creación. Así, también se plantea una crítica al sistema tradicional de investigación basado en: a. Identificar un problema; b. Realizar un estado del arte o revisión de literatura; c. Establecer un método, y, d. Presentar resultados. Sin embargo, formas de investigación cualitativas, como por ejemplo, la etnografía, postulan claramente el proceso heurístico, en donde continuamente se recuperan los datos de campo, a la par con la interpretación y la generación de teoría. De igual forma, la investigación basada en las artes com-

6 Traducción del autor.

parte esta noción, tomando como base que la creación artística nunca es un proceso de producción lineal y dirigido funcionalmente. Barone y Eisner, en un texto clave, postulan que la investigación basada en las artes es un "método de investigación que busca extender el entendimiento humano, utiliza un juicio estético y criterios estéticos para evaluar cuál debería sería el resultado. La idea es crear una forma expresiva que permitirá a otro individuo tener una participación empática en la vida de otros y de las situaciones estudiadas" (2011: 8). En este sentido viene al caso una distinción que realiza Susanne Langer (1957, en Barone y Eisner) sobre los modos de conocimiento discursivos y no-discursivos, siendo los discursivos los que se asientan en el lenguaje de forma literal, y los no-discursivos aquellos que exploran las dimensiones afectivas y emotivas a través de algún lenguaje. Retomando momentáneamente la discusión de Benjamin sobre la *logocracia*, es posible apreciar la sospecha que se levanta contra el texto/discurso escrito en relación al lugar de enunciación, o el posicionamiento del autor. La tradición positivista de escritura académica ha limitado la capacidad de dar cuenta de las dimensiones afectivas y emotivas de un objeto de estudio; es una posición creada desde el lenguaje que delimita la forma de conocimiento.

Las artes tienen al conocimiento no-discursivo como metáfora, ya que el conocimiento que proveen no se de en la forma literal de la forma y contenido de una obra. Shaun McNif explica que el método (investigación basada en las artes) es el "uso sistemático del proceso artístico, el crear expresiones artísticas en todas las formas del arte, para comprender y analizar la experiencia tanto de los investigadores y de las personas involucradas en ese proceso de creación"[7] (1998: 29). Este sistema aparentemente contradictorio que define la investigación basada en las artes es explicado por Levine, quien hace uso del

7 Traducción del autor.

modelo dialéctico de Nietzsche sobre el nacimiento de la tragedia griega. Para Nietzsche, el arte como la tragedia se desenvolvía entre dos tensiones caracterizadas por dioses griegos. Por un lado, Apolo representaba la luz, el lado racional, organizador de la vida, mientras que Dioniso representaba el inframundo, el éxtasis y la espiritualidad. Esta estructura hace que las artes se debatan entre "orden y caos, cuerpo y mente, razón y pasión, ciencia y arte –todas las grandes antítesis de la vida se encarnan en esta concepción–"(Levine, 2004: 2)[8]. Es por esta razón que Levine insiste en que "la investigación basada en las artes debe prestar atención a las dimensiones de nuestro trabajo; debe honrar la demanda por claridad, orden, forma, significado, lógica y todas las formas correspondientes a lo apolonio, pero también debe encarnar lo apasionado, erótico, bases vitales del arte (Levine, 2004).

De esta forma, la imaginación y la racionalidad están en juego permanente para crear un modelo investigación y un conocimiento a través de formas expresivas. Además distingue este tipo de investigación del "uso de estas formas expresivas como dato de investigaciones que ocurren en otras disciplinas académicas que utilizan descripciones científicas, verbales y matemáticas más tradicionales para analizar fenómenos" (McNif, 1998: 29). Es decir, la investigación basada en las artes utiliza la creación artística como un detonante de la investigación, antes que constituirse como un dato de investigación para otras disciplinas. Por mencionar un ejemplo, lo que ocurriría entre la historia del arte, y los textos de curadurías. En el primer caso, la producción artística y su contexto como objeto de estudio de la historia; en el segundo caso, la producción artística como un índice de una condición/tema de la sociedad en su momento, y una vía para comprender esa condición. Es necesario entender cómo las expresiones artísticas visuales y performativas adquieren un valor

8 Traducción del autor.

importante dentro de este paradigma de investigación. En el caso de las imágenes, y en la tradición de la investigación etnográfica, su valor excede el contenido y puede apalancarse como una provocadora de sentidos a través de lo procesos de elicitación (en inglés *photo-elicitation*, elicitación por medio de la fotografía), y sintetizando un texto clave de Weber y Mitchell, permiten aprehender lo no-discursivo, replantearse lo conocido, son memorables (son parte del acerbo de conocimiento de la humanidad); condensan holísticamente a través de varias capas la experiencia humana; permiten una comprensión basada en la empatía; a través de metáforas y símbolos, pueden explicar teorías de forma elocuente y elegante; son formas de conocimiento encarnadas –dan cuenta de los cuerpos de sujetos e investigadores–; pueden presentar discursos más accesibles al público en general, y facilitan la reflexividad en la investigación (2004).

De esta forma, citando a Barone y Eisner, Hernández (2008: 94) caracteriza de forma sucinta a la investigación basada en las artes de la siguiente forma:

- Utiliza elementos artísticos y estéticos, mientras que la mayoría de la investigación en Humanidades, Ciencias Sociales y Educación utiliza elementos lingüistícos y numéricos.
- Busca otra manera de mirar y representar la experiencia. NO persigue certezas, o probar la verdad o falsedad de una experiencia.
- Plantea una conversación más profunda sobre las políticas y las prácticas sociales tratando de develar lo que se da por hecho y naturaliza. Muestra lo no dicho, da voz a los subalternos.

Estos postulados no son propiedad exclusiva de la investigación basada en las artes. Sobre la base de mi experiencia como profesor invitado en la Maestría de Antropología Visual en FLACSO, sede Ecuador, puedo establecer muchos paralelismos entre la etnografía, la

etnografía visual, la autoetnografía y los estudios cuyo material central son prácticas sociales en comunidades. Al mismo tiempo, pienso que no tan simplemente se puede realizar extensiones entre ambos métodos porque existen puntos comunes. Es indudable que cada disciplina ha creado su serie de prioridades epistémicas en que el método muchas veces es la praxis y la fuente de conocimiento, razón por la cual no puede ser abstraído o comprendido de forma autónoma. Sin embargo, el cruce de literatura, autores y métodos de la antropología[9] hacia la investigación basada en las artes es lo que le ha permitido, a esta última postularse como una opción frente a las fronteras de conocimiento heredadas del positivismo.

Después de esta discusión vale aclarar qué tipo de documento es el producto de esta forma de investigación. Por un lado, se favorece la idea de que la obra artística en sí misma es el resultado del proceso de investigación. Por las razones antes expresadas, las obras generan formas de comprensión del mundo que se extienden más allá de lo textual. Sin embargo, al privilegiar la obra como fuente principal de conocimiento se pierde la oportunidad de acceder al carácter y práctica reflexiva que generó dicha obra. Es claro que los artistas tienen procesos personales de creación generado, a través de un trabajo de investigación registrado en bitácoras, *scrap books*, bocetos, material de archivo, grabaciones audiovisuales, o la experiencia de tratar con comunidades, sujetos e instituciones. Por ello, se puede pensar que tras toda obra existe el potencial de que sus elementos de investigación pueden ser soporte para otros textos que materialicen el proceso reflexivo del artista, su subjetividad frente a la creación, los significados

9 Basta mirar la bibliografía del capítulo introductorio de Leavy (2009) en donde figuran autores claves de la antropología, la sociología y los estudios críticos. Por mencionar algunos: Clifford Geertz, Erving Goffman, Donna Haraway, Jacques Derrida. En textos de otros autores se añaden los nombres de Ruth Behar y James Clifford.

que debió negociar, y las relaciones sociales que potencialmente tuvo que generar o sortear para que la obra exista. A la vez no es una justificación de la obra, sino más bien un acto de transparentar y visibillizar la práctica que generó los conocimientos, que a su vez se convierte en fuente de nuevas propuestas sobre el vínculo del artista, con la sociedad y su subjetividad. Si una de las premisas de la investigación basada en las artes es revelar lo que no siempre se dice, existe en el proceso anterior la posibilidad de darle voz al artista o autor. Haciendo una analogía con la noción de sujetos subalternos (Spivak, 1988), entendiéndose a aquellos por cuya situación social no tienen voz o agencia, yo sugeriría que los artistas han cedido parte de su voz y agencia a las instituciones de legitimación –como en el caso del arte: museos, curadores, críticos, prensa especializada– y el mundo académico discursivo y textual. Los productores audiovisuales han cedido su voz al público como consumidor de películas. La tiranía de que el público manda sobre los contenidos solo se encuentra exacerbada a través de la noción de participación que los programas televisivos de concursos y *realities* promueven. Cada voto en estos programa solo oculta la labor de los espectadores. La fetichización de la audiencia encuentra su clímax en la prominencia que los medios sociales ocupan a inicios del siglo XXI; este proceso se consuma en la noción del prosumidor, el sujeto como productor y consumidor de contenidos. El ideal de Walter Benjamin del sujeto tornado en autor se desintegra al reconocer que la producción del sujeto es lo que mantiene viva la maquinaria de la industria cultural digital (medios sociales), tanto en contenidos, interacciones[10], y ganancias[11]. En los casos ilustrados, los creadores/autores son meros cóm-

10 ¿Qué pasa si un usuario de una red social no sube información, no postea fotos, textos, comenta a otros usuarios? ¿Este usuario es productivo para la red social?

11 El modelo de negocio de redes sociales como Facebook consiste en utilizar la información de los usuarios, la cual ha sido cedido bajo los términos de uso, para procesarla y venderla a anunciantes, y que estos puedan pautar avisos afines a los usuarios.

plices de una red de industrias culturales, ahora también digitales, en donde el potencial movilizador, innovador, y por qué no decirlo, emancipador de la producción creativa solo sirve a sí mismo. Los diseñadores han cedido su voz a los rigores de los clientes y la industria publicitaria, entre otras. Las razones para este planteamiento es que existe una separación entre la multiplicidad de sentidos generado por la obra ante un público general –pensando siempre en la capacidad heteroglósica que tiene toda obra–, y las interpretaciones de la obra realizadas por disciplinas especializadas como resultado de un proceso interno y externo atribuible al artista. Es así que curadores y académicos leen al artista y su obra a través de un sistema de categorías que son parte de las herramientas de su disciplina, como por ejemplo, resistencia, hegemonía, colonialismo, clase, raza, género, etc. Pero en esas lecturas e interpretaciones está ausente la voz del artista. Puedo entender por qué, como dije al inicio, un artista prefiera solo hacer arte, pero al mismo tiempo encuentro que se pierden oportunidades de conocimiento en el camino. Además, si consideramos que estamos hablando dentro de un sistema académico, entonces también debemos considerar que se pierden oportunidades de validación de la obra artística como investigación ante la ausencia de este tipo de reflexiones.

En la sección 'Praxis' de este libro, presentamos una entrevista con X. Andrade, antropólogo visual, productor cultural y galerista cuyo proyecto *Full Dólar* lo posiciona como un galerista de arte contemporáneo que empuja las fronteras de la antropología visual, los procesos de producción, circulación y consumo de arte contemporáneo, la apropiación en forma de reversión de obras reconocidas y la revitalización de la estética de la gráfica popular como forma contemporánea. En este caso, las obras comisionadas por él, que constituyen su colección, no solo pueden ser investigadas como tales desde los estudios visuales, la crítica de arte o los procesos cola-

borativos en el arte. Pero la obra misma constituye un argumento sobre el *tráfico* que X. Andrade plantea que existe entre la antropología visual y el arte contemporáneo; una relación ilícita que se torna productiva al cuestionar la epistemología de cada área, y de forma indirecta, a él mismo como antropólogo visual/galerista. Si bien es cierto que Andrade no ha postulado su investigación como una basada en las artes, efectivamente lo es. El reto inmediato es construir nuevas discusiones que medien y tensionen las relaciones entre la producción creativa y la reflexión enmarcada en la academia. Por esta razón, en este libro abogamos por *postear* este tipo de discusiones, hacerlas visibles y públicas.

Post(s)

Una tercera propuesta desde esta publicación es que, si la producción creativa no ha sido valorada como conocimiento en el país, menos aún se han producido los espacios académicos para reflexionar sobre ella desde su epistemología, procesos y resultados. De manera simple, existen muy pocas[12] revistas o publicaciones periódicas académicas en Ecuador que investiguen la creación desde la comunicación, el arte, la industria creativa con una mirada que priorice sus procesos y práctica. El corolario de esta propuesta es que la praxis también es un espacio de investigación y producción de conocimiento igualmente profundo y expansivo como el que comúnmente se asigna a la investigación científica dura. Por ello, también la pu-

12 Para un ejemplo, en el indicador SCImago Journal Rank (SJR indicator), referente actual para publicaciones periódicas del país, en el área de Artes y Humanidades solo aparece listada la revista Chasqui, editada por el Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina. En el directorio Latindex, Ecuador registra un total de 481 publicaciones. Existen una variedad de publicaciones multidisciplinarias universitarias y comerciales; no existe una que registre de forma regular el estudio del arte, diseño, cine, o disciplinas afines.

blicación periódica *Post(s)* es una respuesta a este vacío de análisis, reflexión y difusión de estudios académicos sobre la producción creativa.

El nombrar una publicación periódica como *Post(s)*, con lo que aparentemente podría entenderse como un prefijo desgastado epistemológicamente, o un anglicismo mal usado, no es antojadizo. Más bien da cuenta de la conectividad que la cultura ecuatoriana tiene con procesos y pensamientos de carácter global en una era de interacción digital. Probablemente quedará para un momento corto de la historia occidental aquel que vivimos en el que la comunicación humana fue mediada por espacios llamados redes o medios sociales, en donde las personas, con sus avatares virtuales (*doppelgängers*), interactuaban entre sí dejándose en estos sitios distintos tipos de *posts*[13]. Hoy, los *posts* como mensajes de texto, videos, fotografías, recapitulan algo que la escritura permitió desde sus inicios, inscribir/marcar, dejar aviso, enunciar un mensaje para la memoria. En el caso de esta publicación, buscamos que quede como un pilar, un enclave, un puesto de contacto[14] (entre académicos) para discutir las formas en que la práctica y la reflexión se conju-

13 Este es un uso coloquial del verbo en inglés *post* que significa: "desplegar (una noticia) en un lugar público", y como sustantivo que en el uso indicado corresponde a una "pieza de escritura, imagen, u otro ítem de contenido publicado en línea, típicamente en un *blog* o en una página web de un medio social" (recuperado 10 abril 2015, http://www.oxforddictionaries.com/es/definicion/ingles/post). Las traducciones son del autor. El diccionario de la Real Academia de la Lengua solo cuenta con la definición de post (forma latina) o pos como un prefijo que significa "detrás de", o "después de" (recuperado 10 abril 2015, http://lema.rae.es/drae/?val=post). También existe el verbo postear, que en su forma transitiva se refiere a "meter los postes de un cercado" (recuperado 10 abril 2015, http://lema.rae.es/drae/?val=postear). Estas son definiciones de post como sustantivo (recuperado 10 abril 2015, http://www.oxforddictionaries.com/es/definicion/ingles/post).

14 Estas son definiciones de post como sustantivo (recuperado 10 abril 2015, http://www.oxforddictionaries.com/es/definicion/ingles/post). Las traducciones son del autor.

gan en la producción creativa. Y finalmente reconocemos el prefijo *post* como un detonante crítico a paradigmas epistémicos de nuestra relación espacial/temporal con la historia que se articule de acuerdo a prioridades discursivas del momento. Sin lugar a dudas son lugares comunes de discurso y pensamiento de los últimos 50 años: el postmodernismo, el posthumanismo, el postfordismo, etc. Leemos los quiebres paradigmáticos que mantienen en movimiento a la sociedad como atributos de lo que queremos reconocer como *post*; algo más cercano a una crítica sistémica del pensamiento y producción contemporáneos continuamente fluctuantes, antes que una anticipación a un desarrollo futuro. Indudablemente esta postura puede resultar insatisfactoria a muchos pensadores y creadores; en el devenir académico, algún nuevo término aparecerá para dar cuenta del *zeitgeist* de la época. Sin embargo, apostamos a postear, parar los postes de nuestro pensamiento y construir algo que el mundo de la producción creativa merece, la inscripción de la producción artística como forma de conocimiento, y un lugar donde reflexionar sobre ello. post(s).

Referencias

BALL, H.
1996 *Flight Out Of Time*. Berkeley: The University of California Press.

BARONE, T. y EISNER, E. W.
2011 *Arts Based Research*. London: SAGE.

BENJAMIN, W.
1926
2003 *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, D.F. : Itaca.
1966
2004 *El autor como productor*. México, D. F.: Itaca.

CONSEJO DE EDUCACIÓN SUPERIOR (CES)
2012 *Reglamento de Carrera y Escalafón del Profesor e Investigador del Sistema de Educación Superior*. Disponible en línea en: http://www.ces.gob.ec/gaceta-oficial/1260-reglamento-de-carrera-y-escalafon-del-profesor-e-investigador-del-sistema-de-educacion-superior

HERNÁNDEZ, F.
2008 "La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en la educación". En *Educatio Siglo XXI*. No. 26: 85-118.

HORKHEIMER, M. y ADORNO, T.W.
2004 "La Industria Cultural: ilustración como engaño de masas". En *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Editorial Trotta: 165-212.

LATINDEX
Disponible en línea en: http://www.latindex.org

LEAVY, P.
2009 *Method Meets Art: Arts-Based Research Practice*. New York: Guilford Publications.

LEVINE, S.
2004 "Arts-Based Research". En *Journal of Pedagogy, Pluralism and Practice*, Fall 2004, Volume III, Issue 1. Disponible en línea en: http://www.lesley.edu/journal-pedagogy-pluralism-practice/stephen-levine/arts-based-research/ (visitado el 6 abril de 2015).

MARINETTI, F.T.
1978 "Primer Manifiesto Futurista" (publicado por Le Figaro el 20 de Febrero de 1909). En *Manifiestos y textos futuristas*. Barcelona: Ediciones del Cotal: 125-135.

McNIF, S.
1998 *Arts-Based Research*. New York: Jessica Kingsley Publications.

O'SULLIVAN, T., HARTLEY, T., SAUNDERS, D., MONTGOMERY, M., & FISKE, J.
1997 *Conceptos clave en comunicación y estudios culturales*. Buenos Aires: Amorrortu.

OXFORD DICTIONARIES
Disponible en línea en: http://www.oxforddictionaries.com

PLATÓN
1982 *La República*. Madrid: Espasa-Calpe, S.A.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA
Disponible en línea en: http://www.rae.es

SCIMAGO JOURNAL & COUNTRY RANK
Disponible en línea en: http://www.scimagojr.com/

URDANZO, T.
1977 "Teoría y praxis en el pensamiento filosófico y en las nuevas teologías sociopolíticas". En *Revista de Estudios Políticos*, No. 211: 171-214.

WEBER, S. y MITCHELL, C.
2004 "Visual Artistic Modes of Representation for Self-Study". En J. Loughran, M. Hamilton, V. LaBoskey y T. Russell (Eds.). *International Handbook of Self-Study of Teaching and Teacher Education Practices*. Dordrecht (Holanda): Kluwer Press. Disponible en línea en: http://iirc.mcgill.ca/txp/?s=Methodology&c=Art-based_research

WILLIAMS, R.
1958 "Cultura y Sociedad, 1780-1960". De *Coleridge a Orwell*. Buenos Aires: Nueva Visión.

AKADEMOS

Investigaciones académicas.

REGÍMENES DE PODER Y TECNOLOGÍAS DE LA IMAGEN. FOUCAULT Y LOS ESTUDIOS VISUALES

CHRISTIAN LEÓN

Christian León, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador (UASB-E).
christian.leon@uasb.edu.ec

- Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad de Buenos Aires (UBA)
- Magíster en Estudios de la Cultura mención Comunicación por la Universidad Andina Simón Bolívar (UASB)

Resumen

Este ensayo analiza los legados del pensamiento de Michel Foucault para el estudio de las prácticas visuales, la mirada y las tecnologías de la imagen. A partir de la recepción de Foucault en el campo de los estudios visuales, me interesa reflexionar sobre cómo la imagen y la mirada se inscriben dentro de una red de relaciones, saberes, tecnologías, normativas e instituciones que develan formas de operación del poder y de construcción de los sujetos. Para empezar, pongo en diálogo conceptos como «cultura visual», «visualidad» y «regímenes escópicos» con la perspectiva arqueológica y genealógica propuesta por el francés.

Palabras clave: estudios visuales, tecnologías de la imagen, poder, vigilancia, sociedad contemporánea

Abstract

This essay analyzes the legacies that Michel Foucault's corpus of work have had for the study of visual practices, the gaze and technologies of the image. Dating from when Foucauldian thought began to influence the visual studies field, I reflect on how the image and the gaze are inscribed within a network of relations, knowledges, technologies, norms and institutions. Such networks reveal how power operates as well as the construction of subjects. I also seek to bring into conversation concepts such as "visual culture," "visuality," and "scopic regimes" drawing on Foucault's arqueological perspective and genealogical proposal.

Keywords: visual studies, technologies of the image, power, surveillance, contemporary society.

Fecha de envío: 08/01/2014 • Fecha de aceptación: 05/03/2014
http://posts.usfq.edu.ec • post(s) interactivo: http://postsjournal.org
post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ

cc BY NC SA

La primacía de la imagen

La imagen ocupa un lugar central en la cultura del capitalismo tardío. Las tecnologías del cine, la televisión, el video, la Internet y los teléfonos celulares han hecho que la imagen se transforme en un insumo imprescindible para el desarrollo de la cultura y las identidades en la contemporaneidad. Cada día se hace más evidente que la dinámica de la reproducción cultural tiende a procesos imaginarios vinculados con el consumo y la apropiación de las imágenes (Castro-Gómez y Guardiola-Rivera, 2000: xxiii). Las imágenes no solo nos rodean, también nos configuran al ocupar una parte decisiva de nuestro universo simbólico, estructuran nuestros procesos culturales y modulan nuestra realidad interna y subjetiva (Ardévol y Muntañola, 2004: 13). Su incidencia, lejos de ser un simple cambio de soporte material a través del cual se vehiculan los mensajes, esconde un profundo cambio cultural. Giovanni Sartori, en su libro *El Homo Videns: la sociedad teledirigida*, sostiene que la omnipresencia de las nuevas tecnologías de la comunicación ha desencadenado una «primacía de la imagen» sobre la palabra. Desde una perspectiva ilustrada y apocalíptica, Sartori sostiene que la omnipresencia de la imagen en la sociedad contemporánea provoca un debilitamiento del pensamiento abstracto y del lenguaje fonético, pilares la civilización (Sartori, 1998: 46). La era del *Homo sapiens*, vinculada a la escritura alfabética y a la cultura letrada, está llegando a su fin, mientras que el *Homo videns*, tipo de ser humano educado en la imagen, estaría naciendo (26).

Las tecnologías de la imagen son mediadoras privilegiadas en la administración de los cuerpos, la maximización del espacio y la organización del tiempo. La saturación de los espacios urbanos, el crecimiento de las redes informáticas y su poder de trasmisión de da-

tos multiplican las dimensiones del tiempo y el espacio en las esferas informativa, mediática y virtual. Como lo sostiene Nicholas Mirzoeff, el incremento de la producción, distribución y consumo de imágenes facilitado por las tecnologías de la comunicación explica el «giro visual que ha experimentado la vida cotidiana» (2003: 26).

En este contexto, me propongo examinar el fenómeno del poder tomando como punto de partida reflexiones de Michel Foucault. Mi pregunta es si la «filosofía analítica del poder» construida por Foucault es productiva para la explicación de la dinámica de dominación y subordinación de los sujetos a través de las tecnologías de la imagen.

Desde los años cincuenta, cuando empiezan a institucionalizarse los estudios de comunicación y tecnología, se afirma una tendencia que busca legitimar de forma acrítica la función de los medios como constructores de modernidad, progreso y consenso social. Estos enfoques causaron la invisibilización de las relaciones entre los medios y las estructuras de poder. Más tarde, la crítica posmoderna operó de manera similar al afirmar un optimismo ingenuo que dejó impensadas las relaciones de poder que se establecen en la escena mediática. Algunos autores sostuvieron que los *media* han provocado un deterioro de las formas de poder tradicionales y han posibilitado nuevas maneras de socialidad que escapan a la lógica del control y la dominación. McLuhan y Quentin sostuvieron que los *media* producen una desconcentración de la información y generan así una crisis de las formas tradicionales de autoridad como la escuela y la familia (1997). Baudrillard postuló que la cultura del simulacro producida y reproducida por la sociedad mediática sepultó el principio de realidad, y de ese modo tornó obsoleto el estudio del poder como práctica (1994). Mientras,

Gianni Vattimo (1990) argumentó que los medios eran la realización de la autotransparencia y la pluralidad de la cultura contemporánea.

Esta tendencia de legitimación del papel de los medios tuvo dos contundentes respuestas: una, identificada con la crítica ideológica que primó durante las décadas del setenta y ochenta; y otra, identificada con la crítica de la sociedad de la vigilancia que se desarrolló a partir de los noventa. Si la primera tuvo una inspiración gramsciana, la segunda se alimentó del pensamiento foucaultiano. Es mi intención explorar esta segunda línea a partir de algunos postulados de la analítica del poder propuestos por Foucault, quien, a pesar de haber escrito muy poco sobre los medios masivos de comunicación, las industrias culturales o la sociedad de la imagen, dejó un corpus teórico que posibilita la ampliación de su crítica a las operaciones de saber y poder abiertas por los dispositivos mediáticos.

Entonces, es necesario pensar las tecnologías de la imagen y la comunicación dentro de un juego de relaciones, saberes, tecnologías, normativas e instituciones que han moldeado la subjetividad a lo largo de la historia. Como lo señala Edgardo Castro (2001), la concepción productiva y reticular que construye Foucault sobre el poder se sostiene en el análisis histórico de su funcionamiento. Esta indagación por el funcionamiento del poder plantea las siguientes preguntas: a) ¿qué sistemas de diferenciación permiten que unos actúen sobre otros?; b) ¿qué objetivos se persiguen?; c) ¿qué modalidades instrumentales se utilizan?; d) ¿qué formas de institucionalización están implicadas?; e) ¿qué tipo de racionalidad está en juego? (Castro, 2011: 263-264). Si Foucault estudió la distribución de los individuos en el espacio y los procedimientos de vigilancia de «la sociedad disciplinaria» que surgió en la modernidad temprana, hoy se hace necesario pensar la disposición en el plano y la

composición de cuadro que es la base de la economía visual que permitió el aparecimiento de lo que Deleuze denominó como «la sociedad de control».

Arqueología, genealogía y visualidad

Si bien es cierto que disciplinas como la comunicación, la semiótica, la filosofía, la teoría del cine han hecho los aportes más significativos en los estudios de la imagen, la relación entre la imagen y el poder ha sido una problemática postergada por mucho tiempo. Hasta finales de los años setenta, los abordajes sobre la imagen estuvieron marcados por el paradigma estructuralista, que se ocupó de analizar los sistemas formales, semánticos, sintácticos y pragmáticos. Habría que esperar hasta los convulsionados años ochenta para que esta orientación fuera cuestionada definitivamente. A partir de la introducción de la conflictividad cultural y política en el campo de las artes y el cine, se empieza a pensar una arqueología y una genealogía de la imagen que revela los regímenes discursivos y relaciones de poder en los que esta se encuentra inmersa. Con la crisis de los paradigmas estructuralistas termina el enfoque disciplinario y lingüístico que durante muchos años liderara la reflexión sobre la imagen. Este tipo de enfoque desvirtúa las características materiales de la imagen, la asimila al paradigma de la comunicación verbal y la convierte en un sistema de signos sin relación con la filosofía política, las ciencias sociales y las problemáticas culturales.

El *boom* de la interdisciplinariedad y la omnipresencia de la comunicación visual en todos los ámbitos de la cultura exigen una puesta al día de los estudios sobre la imagen, apelando a lo que Said (2004) denominó la «mundaneidad del texto». Bajo el paradigma de «cultura visual» se agrupan investigaciones interdisciplinarias vinculadas con las prácticas sociales y significativas bajo las cuales se construyen sistemas de significación no verbales (Evans y Hall, 1998: 1-7).

Más tarde, los estudios visuales revelarían que la imagen, en tanto texto, es una construcción producida por una determinada historicidad, sujeta a relaciones económicas y sociales, y sometida a redes de poder y deseo. Como dice W.J.T. Mitchell, «la cultura visual es la construcción visual de lo social, no únicamente la construcción social de la visión» (2003: 26).

Con la llegada del «giro cultural» al estudio de la imagen, el ejercicio del poder a través de las prácticas de la mirada y los actos del ver empiezan a tener legibilidad. En esta inflexión se hace posible entender cómo las prácticas, los discursos y las instituciones relacionadas con la imagen se enmarcan política y culturalmente colaborando con los procesos de producción de realidad, socialidad y subjetividad. En este debate, las ideas de Foucault resultan tremendamente productivas y movilizadoras. Como lo reconoció José Luis Brea, el campo de los estudios visuales surge en deuda con el pensamiento foucaultiano:

> De esa naturaleza inexorablemente social del campo escópico —y por tanto de la necesidad de historizar y enmarcar su análisis— podría acaso reconocerse como referente mayor el trabajo de Michel Foucault. El engranamiento de lo que es visible —como de lo que es pensable y cognoscible— con la constelación de elementos que constituyen la arquitectura abstracta de un orden del discurso dado, de una episteme, […] puede quizá ser tomado como su más importante hallazgo en relación con estas cuestiones —y toda la reflexión sobre la constitución de los distintos regímenes escópicos está sin duda en deuda con esa reflexión inaugural (Brea, 2005: 11).

Muchas de las reflexiones contemporáneas sobre las maneras en que la imagen y la mirada se articulan dentro de un orden de poder históricamente construido, produciendo

relaciones de dominación y sujeción, tienen una inspiración en el paradigma arqueológico y genealógico foucaultiano[1]. Recordemos que, para Foucault, la arqueología es el estudio de las condiciones históricas de posibilidad de los saberes, el cual se complementa con la genealogía, entendida como el estudio de las estrategias, luchas y formas de gobernabilidad en que se producen estos saberes. De ahí que Foucault haga de la *episteme* el concepto fundamental su arqueología, mientras el *dispositivo* sea el centro de su genealogía.

En *La arqueología del saber* (1997), al considerar la posibilidad de otras arqueologías alternas a la racionalidad del libro, Foucault menciona la posibilidad de investigar las formaciones discursivas en el campo de la pintura. Así, el análisis de un cuadro dejaría de remitirse a la reconstrucción del discurso latente del pintor, a su intencionalidad, o a las distintas maneras en que se receptó su obra en su época:

> El análisis arqueológico de dicho cuadro se ocuparía de descubrir si el espacio, la distancia, la profundidad, el color, la luz, las proporciones, los volúmenes, los contornos, no fueron, en la época considerada nombrados, enunciados, conceptualizados en una práctica discursiva. [...] Habría que demostrar, que, al menos en una de sus dimensiones, es una práctica discursiva (Foucault, 1997: 327).

Con este apunte, Foucault da una importante consideración hacia el estudio de otras arqueologías centradas en un orden no verbal. La imagen misma puede ser entendida como una formación discursiva que opera de espaldas a la

1 Algunos autores clásicos de los estudios visuales que trabajaron directamente bajo el paradigma arqueológico de Foucault son: Zielinsky (2012), Bennett (1995), Crary (1992).

linealidad histórica y que se estructura al margen de las obras concretas y las marcas individuales de sus autores (Foucault, 1997: 38-39).

Frente a la acumulación histórica dentro de la cual se ha estudiado a la imagen, su arqueología plantea la discontinuidad esencial y el desclasamiento taxonómico para reivindicar la singularidad de un campo de coexistencia en donde se interconectan distintas imágenes separadas por estratificaciones jerárquicas (pictóricas, urbanas, televisivas, fotográficas, mentales, cinematográficas, publicitarias, corporales, etc.), pero en tonalidades similares. Como lo recuerda Foucault: «La anulación sistemática de las unidades dadas permite en primer lugar restituir al enunciado su singularidad de acontecimiento, y mostrar que la discontinuidad no es uno solo de esos grandes accidentes que son como falla de la geología de la historia, sino ya el hecho simple de enunciado» (1997: 45-46). Esta desclasificación a la que están sujetas las imágenes ofrece una crítica radical a las unidades acumulativas de las historias específicas de los medios, del arte y del cine. Al mismo tiempo, se dispersan las colecciones simbólicas en las que se han fundado instituciones modernas destinadas a la custodia y administración de las imágenes, sean estas museos, filmotecas o archivos. Finalmente, la historia acumulativa que sirvió de correlato al sujeto unificado de la modernidad pierde su autoridad.

En el caso de la historia del arte, la discusión arqueológica llevó a un cuestionamiento total de las instancias de clasificación, jerarquización y valoración con las cuales se construyó su relato. Como lo expresa Suescún Pozas:

> El Ojo de la historia del arte, el cual revela una humanidad omnipresente y omnicomprensiva —por no decir casi divina—, que todo lo registra y que hacía de lo registrado el único 'todo'

> posible e imaginable, empezó a ser desprovisto de sus vestiduras de manera particularmente inquietante a comienzos de este siglo. Al perder su Ojo la historia del arte perdió su capacidad de orientación y de recorrer sus objetos, y ante la imposibilidad de recurrir al bastón cartesiano debió renunciar a su verticalidad y empezar a desplazarse haciendo uso de toda su corporalidad, a todo lo largo del plano horizontal de la visualidad (2002: 190).

Frente a las totalidades construidas por las historias específicas de la imagen irrumpe el concepto de «visualidad», en correspondencia con la estrategia arqueológica de Foucault. La noción de visualidad designa una variedad de regímenes discursivos, o sistemas de dispersión fundados en la discontinuidad, y explica la construcción de un horizonte de sentido dentro del cual se articula todo hecho visible a partir de la configuración de una nueva topología imaginaria, dentro de la cual se insertan el orden de lo visual y las posibilidades de la mirada. Como lo sostiene Castro Nogueira, es «un cambio fundacional en la curvatura espacio-temporal que designa lo que se construye como singularidad» (1994: 97). El estudio de la visualidad constituye una reconciliación entre la particularidad de la imagen, caracterizada por su materialidad y sustancia, con los problemas políticos, sociales y culturales de su realidad discursiva (Evans y Hall, 1998: 3). Gracias a esta interrelación se torna comprensible la producción de significación, organizada en la materialidad de la imagen, las relaciones de poder, las políticas de la representación y vinculada a la producción de subjetividades.

A partir de esta inserción de la imagen en los circuitos culturales se posibilita el análisis de los discursos audiovisuales en un contexto de relaciones de poder que los atraviesan y los constituyen. Pues si la imagen es un producto

que no escapa a las lógicas culturales, y si la cultura es una batalla por la hegemonía en el sistema mundo-moderno, tal como nos lo explica Wallerstein (2000: 74-84), habría que comprender la imagen como una disputa ideológica que pone en juego sistemas de representación que construyen y destruyen valores y verdades, y que visibilizan y ocultan campos y sujetos. Así, la conflictividad social ingresa en el campo de la imagen cuestionando los enfoques que definieron a la representación como una instancia armónica y unificadora. Como lo plantea Foucault:

> No hay que referirse al gran modelo de la lengua y de los signos, sino al de la guerra y al de la batalla. La historicidad que nos arrastra y nos determina es belicosa; no es habladora. Relación de poder no relación de sentido. La historia no tiene 'sentido', lo que no quiere decir que sea absurda e incoherente. Al contrario es inteligible y debe ser analizada hasta en su más mínimo detalle: pero a partir de la inteligibilidad de las luchas, de las estrategias y de las tácticas. Ni la dialéctica (como lógica de la contradicción), ni la semiótica (como estructura de la comunicación) sabrían dar cuenta de la inteligibilidad intrínseca de los enfrentamientos (1991: 179-180).

Entendida desde esta perspectiva genealógica, la imagen desborda el mero campo semiótico para ser entendida como un discurso que es el escenario de una batalla descarnada. Frente a la neutralidad de la imagen propuesta por los enfoques semióticos y formalistas, irrumpe la concepción del «discurso audiovisual», entendido como una serie de prácticas sociales que existen en permanente tensión y conflicto (Evans y Hall, 1998: 6).

Esta conflictividad debe ser entendida en el sentido foucaultiano, es decir, dentro del contexto de una gue-

rra generalizada que incluso se manifiesta en el interior sosegado y armónico de las instituciones establecidas. Es necesario comprender entonces cómo el nacimiento de los propios lenguajes de la imagen permite la constitución de un orden que se consagra el establecimiento de normativas que regulan la libre flotación de los significantes visuales y que, al mismo tiempo, afirman la primacía de unos principios sobre otros. En este sentido, el significado de la institución, o de todo lenguaje, solo es comprensible a través de la evidencia de esa pugna generalizada que se encuentra en el origen de un orden establecido y que se manifiesta aun en medio de la supuesta armonía de la institucionalidad.

> La ley no es pacificación, porque detrás de la ley la guerra continúa, encendida y de hecho hirviendo dentro de todos los mecanismos del poder (Foucault, 1992: 59).

Sujeción, mirada y vigilancia

En su libro sobre Foucault, Gilles Deleuze sostiene que toda formación discursiva sustenta una «voluntad de verdad» que se articula en dos órdenes: las prácticas no-discursivas que dan origen a la visibilidad, y las prácticas discursivas que dan origen a los enunciados (1987: 79). Por lo tanto, la verdad no solo estaría articulada a la problemática del saber, sino también a un orden visual en tanto ejercicio del poder. El orden visual entendido como un régimen de verdad respondería a cuatro interrogantes fundacionales: «¿Qué se ve en tal estrato [formación discursiva], en tal y tal umbral?», «¿Cómo extraer de esos objetos cualidades y cosas, visibilidades?», «¿De qué manera [estos objetos cualidades y cosas] centellean, reflejan, y bajo qué luz, cómo se concentra la luz en un estrato?», y «¿Cuáles son las posiciones del sujeto como variables de esas visibi-

lidades?» (1987: 92). En este cuádruple juego de visibilidades, objetos, luz y sujeto, el poder instituye las posibilidades que tiene la mirada en una historicidad determinada. El sujeto, el objeto y todo el campo visual son una construcción del poder. Queda por resolver bajo qué ordenamientos se construye la lógica de la visibilidad dentro de un campo discursivo.

Como lo ha destacado Martín Jay, en toda la obra de Foucault existe una preocupación por la interrelación entre la mirada y el poder (1998: 193-223). Según Jay, en textos como *Las palabras y las cosas*, *Vigilar y castigar*, *El nacimiento de la clínica* y la *Historia de la locura*, entre otros, Foucault analiza la mirada como un ejercicio taxonómico que permite inscribir lo observado en el orden del discurso y, a partir de eso, se encasilla a lo observado dentro oposiciones binarias que son el principio de la jerarquización y exclusión. Así, lo observado se construye dentro del régimen de lo normal/lo patológico, lo sano/lo insano, lo posible/lo imposible, la imagen/el texto. En esta visibilización y taxonomización se encuentran las múltiples implicaciones entre la mirada y el poder. El poder normalizador, que construye verdades y ordena los saberes, se funda también en una mirada sistemática que es el correlato de la construcción humanista del hombre.

La episteme humanista quedó presa del sentido de la vista, que fue privilegiado como el sentido cognitivo dominante. Esta función asignada a la mirada se verifica en la pintura renacentista, en la ciencia médica, en las prisiones y en otras prácticas en que el mundo y el hombre se transforman en objeto de escrutinio (Jay, 2007: 307). En *Las palabras y las cosas*, Foucault sostiene que a finales del s. XVIII surge un nuevo orden discursivo y visual que va a inventar su propio fundamento, cuyo eje ordenador del discurso es el hombre. La modernidad surge entonces como un nuevo régimen discursivo constituido sobre un principio ordenador central que circunscribe un territorio interior caracterizado por su

grado de organización y racionalidad (el hombre), frente al exterior irracional y caótico (la naturaleza).

> La naturaleza hacía surgir, por el juego de una yuxtaposición real y desordenada, la diferencia en el *continuum* ordenado de los seres; la naturaleza humana hacía aparecer lo idéntico en la cadena desordenada de las representaciones (Foucault, 1989b: 300).

En esta construcción de dos campos estructurados por principios opuestos y organizados complementariamente se funda el andamiaje del humanismo clásico, que se consagra entonces gracias a la aparición de un principio racional y ordenador, que va a estar representado en la figura de un gran ojo capaz de establecer un orden que controle la irracionalidad y el caos de la materialidad de los seres. Esta conciencia es una de las tantas metáforas de la subjetividad o *cogito* cartesiano que se constituye en el fundamento de la representación. De ahí que Heidegger caracterice a la Edad Moderna por el acto de transformar el mundo en una imagen ofrecida o enfrentada al hombre como representación: «Que el mundo se convierta en imagen es exactamente el mismo proceso por el que el hombre se convierte en *subjectum*» (1996: 77). De esta formulación se puede desprender la predominancia del sujeto frente a un mundo devenido imagen o representación y una ubicación de la mirada en el lado de la polaridad activa situada frente a la pasividad de lo observado. Como consecuencia, la función de la mirada se subordina al ejercicio de dominación característico de la modernidad. Como dice Castro Nogueira: «El sujeto moderno cartesiano parece dominar y construir *virtualmente* en mundo en el acto de mirar» (1997: 371).

Junto a la construcción ilustrada del hombre como principio soberano y mirada fundante, Foucault cons-

truye el correlato de «las sujeciones múltiples que tienen lugar y funcionan dentro del cuerpo social» (1996: 30). El mismo sujeto es un efecto de regímenes discursivos locales y tecnologías de vigilancia que actúan en distintas esferas de las prácticas humanas. El sujeto surge como producto de la operación de una serie de mecanismos y procedimientos que conectan distintos saberes, tecnologías e instituciones. De ahí que Foucault insista en la necesidad de «saber cómo se han, poco a poco, progresivamente, realmente, constituido los sujetos a partir de la multiplicidad de los deseos, de las fuerzas, de las energías, de las materialidades, de los pensamientos, etc.» (1991: 151). Por esta razón se hace necesario conocer los regímenes discursivos que históricamente han constituido al sujeto moderno, pero también los regímenes de vigilancia y visibilidad dentro de los cuales está inscrito.

Del dispositivo panóptico al dispositivo audiovisual

La estructura de poder fundada por la mirada, latente en el concepto mismo de sujeto, va a ser rastreada por Foucault en tecnologías y dispositivos que la sociedad implementó a lo largo de la historia para el control y disciplina de los colectivos sociales. De aquí se colige la importancia que el autor concede al panopticismo en su libro *Vigilar y castigar* (1996: 199-230). Según Foucault, el dispositivo panóptico, diseñado por Jeremías Bentham, es la materialización arquitectónica y la perfecta culminación de la economía del poder de la sociedad disciplinaria surgida en los siglos XVII y XVIII. Este dispositivo muestra el funcionamiento eficiente y puro de las tecnologías de poder inauguradas por la sociedad moderna con el fin de administrar los cuerpos.

> El Panopticismo es el principio general de una nueva «anatomía política» cuyo objeto y fin no son

> las relaciones de soberanía sino las relaciones de disciplina (1996: 212).

El panóptico estaba integrado por una serie de celdas en forma de anillos dispuestas alrededor de una torre central de vigilancia. Gracias a esta disposición arquitectónica, era posible el funcionamiento de cuatro elementos integrados: el campo de visibilidad, la observación individualizada, la vigilancia permanente y la asimetría de la mirada. A diferencia de la penumbra propia del calabozo, el panóptico estaba provisto de dos grandes ventanas, una exterior y otra interior de cara a la torre de vigilancia. Al trabajar con la luz y la visibilidad, su principio de poder es la instauración de un campo de visibilidad que permite el control de todo lo que sucede dentro de la celda. En ese contexto Foucault habla de la visibilidad como una trampa. Además, la estructura panóptica permite disgregar a las multitudes y las transforma en individualidades aisladas sujetas a observación compartimentada. Así se reduce toda posibilidad de tumulto, contagio y disturbio generado por el contacto y la comunicación entre los reos. Adicionalmente, el panóptico genera un efecto de vigilancia permanente aun cuando el vigilante está ausente. La maquinaria arquitectónica crea una relación de dominación independiente de quien la ejerce, y produce una autonomía y desindividuación del poder. Finalmente, el dispositivo separa el par ver/ser-visto introduciendo la dinámica del «ver sin ser visto», fundamental para el establecimiento de la asimetría y el desequilibrio sobre el cual funciona la mecánica del poder. Sobre la base de estas cuatro características se puede observar claramente el funcionamiento de una economía tendiente a minimizar los costos del ejercicio del poder y a maximizar sus efectos de tal manera que se garantice la docilidad y utilidad de todos los elementos del sistema (Foucault, 1996: 221).

El panopticismo es una maquinaria que revela el funcionamiento de la sociedad disciplinaria en tanto lugar de

coincidencia de saber y tecnología en función del poder. Más allá del uso penitenciario, su principio podía ser aplicado en fábricas o escuelas. Su valor estratégico en la sociedad disciplinaria estaba vinculado a la instrumentalización de la mirada en tanto tecnología de control. El panóptico permite apreciar cómo la modernidad, la época en la que el mundo deviene imagen, es indisociable del principio de control y vigilancia. Como dice Foucault:

> La vigilancia pasa a ser un operador económico decisivo en la medida en que es a la vez pieza interna del aparato de producción y un engranaje especificado del poder disciplinario (1996: 180).

A partir del s. XVII, la vigilancia se transforma en un principio organizador de la economía del poder. Se generaliza la operación de «máquinas de observar» que están destinadas a establecer un registro y un encauzamiento de los cuerpos y las conductas. Las tecnologías de la imagen surgidas en el s. XIX perfeccionaron la estructura de poder fundada sobre la mirada como instrumento de vigilancia, y tienden a continuarla por otros medios. Durante el s. XX, las sociedades contemporáneas —caracterizadas por el desarrollo de las tecnologías audiovisuales e informáticas— sofisticaron este principio hasta llegar a un estado de vigilancia absoluta y total. Según Gérard Wajcman (2011), en la actualidad vivimos en una diversificación y proliferación de las tecnologías de vigilancia sin precedentes, lo cual permite que todos los ámbitos de la realidad física, psíquica y corporal sean observables. Para Wajcman, el predominio de la ideología de la transparencia y la videovigilancia ha generado un mundo sin sombra ni secretos (Wajcman, 2011). Por su parte, Reg Whitaker (1999) sostiene que las nuevas tecnologías de la información, los servicios estatales de espionaje y la generalización del control político-policial

han desencadenado una generalización de la vigilancia que se ejerce en todas las esferas sociales más allá de los dominios del control estatal. Es por esta razón que Whitaker habla del tránsito del «Estado de vigilancia» a «la sociedad de vigilancia».

¿Qué papel jugaron la imagen y la mirada en este proceso de construcción de la ideología de la transparencia de la sociedad de vigilancia absoluta de la que hablan Wajcman y Whitaker? ¿Qué lugar ocupan las tecnologías visuales en la arqueología del poder y el gobierno que investigó Foucault? La vigilancia jerarquizadora descrita por Foucault a partir de la arquitectura parecería desplazarse al plano audiovisual con el predominio de las tecnologías de la comunicación. Con una mecánica totalmente diferente y una tecnología más eficiente, los medios visuales redefinieron el principio panóptico de la vigilancia y la administración de los diferentes grupos sociales. La historia de este proceso puede rastrearse hasta el aparecimiento de dos tecnologías innovadoras que transformaron el acto mismo de la observación: la fotografía (en 1826) y el cine (en 1895). Con la invención y su rápida popularización en todas las escalas sociales surge el «dispositivo visual», y más tarde, con la incorporación del sonido a partir de 1930, el «dispositivo audiovisual»[2]. Con la invención del cine y la televisión, las máquinas de observar de las cuales habló Foucault dan un salto cualitativo. Podría pensarse la historia de las máquinas de observar a partir

2 En la década del setenta, uno de los primeros autores en introducir el concepto de dispositivo en el estudio de los medios audiovisuales es Jean Louis Baudry (1974). En el marco de la discusión de la teoría del espectador cinematográfico, el autor introduce esta categoría para señalar aspectos que regulan la relación entre el espectador y la obra. Por su parte, Jean Louis Comolli (2010) pensó en el dispositivo cinematográfico como una fuente estructuradora de efectos ideológicos que se expresan en la organización de la obra.

de tres grandes etapas: la arquitectónica, la mediática y la digital. Si la primera tuvo su apogeo en los s. XVII y XVIII a partir de las arquitecturas de control (hospital, escuela, panóptico), la segunda, en los s. XIX y XX, va a desarrollarse a partir de los dispositivos audiovisuales; y la tercera lo hará a finales del s. XX con el aparecimiento de la cultura digital y la instauración de las modulaciones y el lenguaje numérico de las máquinas informáticas (Deleuze, 1991). Mientras que las arquitecturas operaron con las «leyes de la óptica», las máquinas que capturan imágenes van funcionar con las «leyes del registro visual», y las últimas con «las leyes de la informática».

En ese segundo momento, el aparecimiento de las tecnologías de registro visual describe un cambio fundamental en la reorganización de la mirada y la economía del poder en que ella está inmersa. Jonathan Crary (1992), siguiendo la arqueología de la mirada propuesta por Foucault, sostiene que el s. XIX trae una reorganización en la forma de operación de la mirada que va a dar como resultado una nueva visibilidad y un nuevo tipo de observador. Partiendo de la popularización de la fotografía, el autor sostiene que se produce una «liberación de la mirada» en tanto esta se disocia e independiza del cuerpo. Crary sostiene que las tecnologías visuales producen relaciones no corporales entre el observador y el observado, permitiendo una autonomización de la mirada de un punto central y fijo:

> (…) with the collapse of classical models of vision and their stable space of representations… observation is increasingly a question of equivalent sensations and stimuli that have no reference to a spatial location (1992: 24).

Sobre esta observación se pueden establecer cinco diferencias entre el dispositivo panóptico y el visual. Mien-

tras el panóptico se construye sobre la base de un punto fijo de observación, las tecnologías visuales conquistan un nuevo nivel de omnipresencia al estar liberadas de limitaciones estáticas. Los puntos de observación se multiplican sin límite y el ojo unitario del panóptico genera un enjambre de miradas vigilantes. Si la arquitectura del panóptico recordaba remotamente a la mirada de soberano, las disposición multiescópica de las cámaras de seguridad atomizan al observador recordando la máxima foucaultina de que «el poder está en todas partes... viene de todas partes» (Foucault, 1996: 112).

En segundo lugar, frente a la lógica del disciplinamiento del cuerpo propio de la época clásica, los dispositivos visuales producen un vaciamiento del cuerpo que, tras pasar por el proceso de mediación, termina transformado en pura representación, desvirtuada de su fuerza. Estamos en presencia de esa tecnología de poder que se ejerce a través del signo y la representación (Foucault, 1996: 136). Esta descorporalización de la mirada se produce a través de la traducción de la multidimensionalidad del cuerpo a la bidimensionalidad del lenguaje de la imagen. Los cuerpos transformados en signo analógico mutan en realidades equiparables entre sí, sujetas a la geometría del plano y a la divisibilidad del encuadre. De esta manera, las tecnologías de la imagen van a contribuir a definir y jerarquizar a la población a partir de los principios de tipificación, comparabilidad y equivalencia, como lo ha demostrado Débora Pool (2000). Sobre estos principios se construye una economía visual que tiende a administrar las diferencias biológicas a partir del uso de imágenes. La tecnología visual opera como un dispositivo para clasificar, vigilar y controlar a la población (Pool, 2000: 26). El uso de la fotografía para identificación criminal, o la simple presencia de la fotografía carné en los documentos de identidad dan cuenta de esto al interior de los Estados, mientras que el uso del cine documental con la finalidad de estudiar a las poblaciones del planeta muestra la ope-

ración del dispositivo visual como instrumento de poder de unas culturas sobre otras. Como lo señalaron Shoat y Stam: «Las tendencias visualizantes del discurso antropológico occidental abrieron el camino para la representación de otros territorios y culturas» (2002: 121).

En tercer lugar, el concepto mismo de vigilancia se transforma por la reducción del tamaño de las máquinas de observar que puede trasladarse y adaptarse a todo tipo de espacios. Si Foucault concibió la sociedad disciplinaria a partir de la generalización de distintos espacios cerrados como las cárceles, las escuelas y las fábricas, las tecnologías visuales permiten extender las redes de vigilancia hacia esos espacios liminales y abiertos que eran inaccesibles al poder. De ahí que Núñez Artola (2013), siguiendo a Paul Virilio, sostenga que la mundialización ha generalizado el concepto de «el gran encierro» del s. XVII al abolir el espacio geográfico y el tiempo diferido que constituían el horizonte de la libertad del hombre. Como argumenta Virilio, «en nuestro caso se encierra a las personas en la rapidez y la vacuidad de todo desplazamiento» (citado en Núñez Artola, 2013). La vigilancia generalizada se extiende a los espacios abiertos y ocasiona un efecto de encierro sin afuera.

En cuarto lugar, las tecnologías de grabación audiovisual permiten una autonomía del tiempo de registro y el tiempo de observación, lo que posibilita una captura del acontecimiento y del instante al momento de su reproducción técnica. Como lo apunté en otro texto, siguiendo a Walter Benjamin: «En cada plano renace el instante único que puede ser vivido una sola vez. Esa es la paradoja del cine: hacer repetible lo irrepetible, conjurar el instante en su repetición» (León, 2002: 37). El registro audiovisual permite una administración del acontecimiento a partir de la producción técnica de la imagen y la construcción de un tiempo homogéneo y repetible.

Finalmente, las tecnologías de la imagen implantan un nuevo elemento en los procesos de sujeción al introducir la economía del placer en el orden de la mirada. El dispositivo audiovisual, al permitir la percepción en proximidad del cuerpo, sensualiza la mirada panóptica que operaba con cuerpos distantes. De ahí que todo dispositivo visual funcione al interior de lo que Christian Metz definió como un «régimen escópico» que se funda en el «deseo de ver», y su gratificación se instala y reinstala «en ausencia del objeto visto» (2001: 75). En tal virtud, el dispositivo visual extiende la labor de vigilancia constante inaugurada con el panopticismo, pero a la vez incorpora aquella «sensualización del poder y beneficio del placer» que Foucault atribuyó al dispositivo de la sexualidad (1991: 59). Como en el caso de las tecnologías de observación y control de la sexualidad, el artefacto audiovisual captura el deseo y lo produce en «las espirales perpetuas del poder y del placer».

El principio de vigilancia centralizado del viejo panóptico queda en el pasado, mientras el principio de ver sin ser visto multiplica sus efectos a través del circuito de la comunicación audiovisual. Gracias a las tecnologías de la imagen se produce una especie de democratización de la mirada panóptica que realiza los ideales de control del iluminismo: esa sociedad transparente en la cual las miradas están liberadas de todo obstáculo (Foucault, 1989: 15). Igual que en el circuito de observación panóptico, el sujeto que mira se excluye del campo visual, siguiendo el principio del poder que juzga pero que no acepta juicio. El poder adquiere una nueva mecánica a través de la tecnología, incrementa su eficiencia al someter a los cuerpos a una mirada de múltiples centros, maximiza su discreción a través de una creciente desaparición del campo visual. Como lo plantea Donna Haraway, «esta es la mirada que mímicamente inscribe todos los cuerpos marcados, que fabrica la categoría no marcada que fabri-

ca el poder de ver y no ser vista, de representar y evitar la representación» (1991: 324).

Con la generalización del uso de las tecnologías de la imagen se abre una nueva economía del poder, sustentada sobre el registro audiovisual. Con esta innovación, las máquinas de observar se multiplican y penetran en todos los espacios de la vida, y se abre un nuevo horizonte tecnológico para el gobierno de los cuerpos y las conductas. Los dispositivos audiovisuales se imponen como los nuevos aparatos de control en una sociedad donde el poder opera con una eficiencia creciente a pesar de que las disciplinas parecen estar en retirada. A partir del estudio de estos aparatos, es posible descubrir los nuevos mecanismos de producción de sujetos de las sociedades contemporáneas. post(s).

Bibliografía

ARDÉVOL, E. y MUNTAÑOLA, N. (coords.)
2004 *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea.* Barcelona: Editorial UOC.

BAUDRILLARD, J.
1994 *Olvidar a Foucault*. Pre-Textos.

BAUDRY, J.L.
1974 «Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base». En *Revista Lenguajes*, Año 1, No. 2, diciembre: 45-73.

BENNETT, T.
1995 *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics.* Londres: Routledge.

BREA, J. L.
2005 *Estudios Visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización.* Madrid: Akal.

BURCH, N.
1991 *El tragaluz infinito: Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.

CASTRO, E.
2011 *Diccionario Foucault: temas, conceptos, autores*. Buenos Aires: Siglo XXI.

CASTRO-GÓMEZ, S. y GUARDIOLA-RIVERA, O.
2000 «Geopolíticas del conocimiento o el desarrollo de 'impensar' las ciencias sociales en América Latina: Introducción». En Castro-Gómez, S. (ed.). *La reestructuración de las ciencias sociales en América Latina*. Bogotá, CEJA: xxi-xxxiv.

CASTRO NOGUEIRA, L.
1997 *La risa del espacio. El imaginario espacio-temporal en la cultura contemporánea: una reflexión sociológica*. Madrid: Tecnos.

COMOLLI, J.L.
2010 *Cine contra espectáculo seguido de Técnica e ideología (1971-1972)*. Buenos Aires: Manantial.

CRARY, J.
1992 *Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteenth Century.* Cambridge: MIT.

DELEUZE, G.
1991 «Posdata sobre las sociedades de control». En Ferrer, C. (ed.). *El lenguaje literario*. Montevideo: Editorial Nordan.
1987 *Foucault*. Barcelona: Paidós.

EVANS, J. y HALL, S.
1998 «What is visual culture?». En *Visual Culture: the reader.* Londres, SAGE: 1-8.

FOUCAULT, M.
1997 *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI.
1996 *Vigilar y castigar.* México: Siglo XXI.
1992 *Defender la sociedad. Genealogía del racismo.* Madrid: La Piqueta.
1991 *Microfísica del poder.* Madrid: La Piqueta.

1991b *Historia de la sexualidad I. La voluntad de saber.* México: Siglo XXI.
1989 *El ojo del poder.* Madrid: La Piqueta.
1989b *El pensamiento del afuera*. Valencia: Pre-textos.
1986 *Las palabras y las cosas.* México: Siglo XXI.

JAY, M.
s. f. *Ojos Abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX.* Madrid: Akal.
1998 «El imperio de la mirada: Foucault y la denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX». En D. Couzens Hoy (comp.). *Foucault*. Buenos Aires, Nueva Visión: 193-224.

HARAWAY, D.
1991 *Ciencia, cyborgs y mujeres.* Madrid: Cátedra.

HEIDEGGER, M.
1996 *Caminos de bosque.* Madrid: Alianza.

LEÓN, C.
2002 «Un aura siniestra: los poderes ocultos del cine». En *Cuadernos de Cinemateca*, No. 4.

MCLUHAN, M. y FIORE, Q.
1997 *El medio es el masaje: un inventario de efectos*. Barcelona: Paidós.

METZ, C.
2001 *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine.* Barcelona: Paidós.

MIRZOEFF, N.
2003 *Una introducción a la cultura visual.* Barcelona: Paidós.

MITCHELL, W. J. T.
2003 «Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual». En *Revista de Estudios Visuales*, No. 1, diciembre.

NÚÑEZ ARTOLA, M. G.
2013 *Dispositivo y dominación en el modelo panóptico.* Disponible en línea en: http://www.antroposmoderno.com/antro–articulo.php?id_articulo=137. Último acceso: marzo de 2013.

POOL, D.
2000 *Visión, raza y modernidad. Una economía visual del mundo andino de imágenes.* Lima: Sur Casa de Estudios del Socialismo.

SAID, E.
2004 *El mundo, el texto y el crítico.* Barcelona: Debate.

SARTORI, G.
1998 *Homo videns. La sociedad teledirigida.* Madrid: Taurus.

SHOAT, E. y STAM, R.
2002 *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación.* Barcelona: Paidós.

SUESCÚN POZAS, M. C.
2002 «Más allá de la historia del arte como disciplina: la cultura visual y el estudio de la visualidad». En F. Malagón y C. Millá de Benavides (eds.). *Desafíos de la transdisciplinariedad.* Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.

VATTIMO, G.
1990 *La sociedad transparente.* Barcelona: Paidós.

WAJCMAN, G.
2011 *El ojo absoluto.* Buenos Aires: Manantial.

WALLERSTEIN, I.
2000 «La cultura como campo de batalla ideológica del sistema-mundo moderno». En S. Castro-Gómez (ed.). *La reestructuración de la Ciencias Sociales en América Latina.* Bogotá: Instituto Pensar/Centro Editorial Javeriana.

WHITAKER, R.
1999 *El fin de la privacidad: cómo la vigilancia total se está convirtiendo en realidad.* Buenos Aires: Paidós.

ZIELINSKI, S.
2012 *Arqueología de los medios: hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica.* Bogotá: Universidad de los Andes.

APLICACIÓN DEL DISEÑO CENTRADO EN USUARIOS EN JUEGOS EDUCATIVOS INTERACTIVOS DE MUSEO

ROMINA CARRASCO ZUFFI

Romina Carrasco Zuffi, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Coordinadora de la carrera en Interactividad y Multimedia, Quito, Ecuador. romina.carrasco.zuffi@gmail.com
• M.A. en Artes Digitales. Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España

Resumen

El estudio examina el desarrollo de una serie de juegos interactivos educativos multimedia creados para enseñar conceptos de física a niños en el Museo Interactivo de Ciencias de Quito. La investigación resalta el uso de una *metodología centrada en el usuario* (jugador) y en el desarrollo de los juegos. Se destaca el trabajo realizado con modelos mentales, que permitieron alcanzar altos índices de satisfacción y de interpretación por parte del público. Se demuestran los beneficios de generar productos locales, creados desde y para sus propios usuarios, y se dan recomendaciones para futuras investigaciones que otorguen importancia al contexto local.

Palabras clave: museo, juegos interactivos, educación, física, multimedia

Abstract

This research work examines the development of a series of multimedia-interactive educational games that were created to teach children concepts in physics at the Interactive Science Museum of Quito. The research highlights the use of a methodology focused on the user (player) and game development. Emphasis is placed on the work based on mental models, which enabled to achieve high levels of satisfaction and favorable interpretation by the public. The benefits of generating local products, created by and for their users, are shown, and recommendations for future research, stressing the importance of a local context, are given.

Keywords: museum, interactive games, education, physics, multimedia

Fecha de envío: 10/12/2014 • Fecha de aceptación: 08/01/2015
http://posts.usfq.edu.ec • post(s) interactivo: http://postsjournal.org
post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ

Aplicación del diseño centrado en usuarios en juegos educativos interactivos de museo

> «Los videojuegos mejoran la experiencia de aprendizaje y optimizan la retención del conocimiento» (Ricci, Salas y Cannon-Bowers, 1996).

> «Los videojuegos enseñan principios abstractos que generan habilidades para resolver problemas y aprendizaje de valores» (Papert, citado en Bogost, 2007: 239).

La sala «Ludión» del Museo Interactivo de Ciencias (MIC) es una exposición que muestra la física clásica en 46 módulos interactivos. Una sección de la sala tiene una demanda especial: el público hace fila para obtener un turno. Aquí los visitantes se sumergen en situaciones que les desafían a lograr retos abordando temas abstractos y difíciles que implican el uso de leyes de física, pero de una manera atractiva y amena a través de la computadora. Los juegos de computadora no tienen una gran acogida solamente en el museo. Según un estudio realizado por Fundación Telefónica en el año 2011, aproximadamente el 60% de los chicos ecuatorianos entre 6 y 18 años dicen entretenerse habitualmente con videojuegos o juegos de computadora (Bringué y Sádaba, 2011: 166). Además, el mismo estudio enfatiza que el 30% de los chicos de 10 a 18 años prefiere los videojuegos a la televisión, porcentaje que aumenta a 46% en los niños de 6 a 9 años (247). ¿Qué está sucediendo? ¿Por qué se está desplazando a la «pantalla reina»? Thomas Malone, quien estudió la fascinación de los niños por los juegos en computador, dice que estos juegos «plantean retos, confieren al usuario una sensación de control, hacen que los niños sean curiosos, y permiten que el usuario cree tanto fantasías intrínsecas como extrínsecas» (1981: 335).

Los juegos interactivos tienen características relacionadas con teorías educativas que promueven la participación activa. Según las teorías de aprendizaje experiencial (*ELT Experience Learning Theory*), la enseñanza más poderosa viene de la práctica directa; al realizar una acción y observar sus consecuencias, se genera un proceso de reflexión donde *damos sentido* a la experiencia (Kolb, 1984). En este enfoque, el aprendizaje se concibe mejor como un proceso y no como un resultado. Piaget (1987) también se refiere al aprendizaje como un proceso de adaptación, en el que la experimentación es parte crucial. Contrastan con estas teorías los métodos educativos «tradicionales», en los cuales el aprendizaje es considerado como un proceso de recepción y memorización de información. Según investigaciones de la Unesco, «una parte considerable de los esfuerzos educativos aún continúa "orientada hacia la información", donde los alumnos deben reproducir conocimiento en lugar de producir su propio conocimiento» (2004: 22).[1] En nuestro país, Bringué y Sádaba (2011) afirman que los hogares ecuatorianos con niños tienen mayor acceso a la tecnología (computadores e Internet) que el resto de hogares. La tecnología cambia la forma en que nos comunicamos con los demás y esto genera cambios profundos en la sociedad. Haciendo eco de Marshall McLuhan, «el medio es el mensaje» (citado en Wardrip y Montfort, 2003), el uso de un determinado medio a largo plazo es más importante que el contenido en sí mismo. Utilizar un nuevo medio genera cambios a nivel sicológico, social e incluso sensorial. Los cambios

1 Howard Gardner presenta casos en que los alumnos con este tipo de formación traen concepciones erróneas de las ciencias, por ejemplo, malentendidos en Física. Describe casos de alumnos que han estudiado Física en el colegio y que, a pesar de tener buenas evaluaciones dentro del aula, cuando se les realizan otro tipo de evaluaciones más prácticas, no son capaces de resolverlas y ofrecen explicaciones en desacuerdo con las leyes de movimiento y mecánica. Su Física «ingenua» no se relacionaba con la Física recibida en clases (1993: 160).

tecnológicos se hacen presentes en todos los aspectos de nuestra vida, y los niños que usan nuevas tecnologías modifican no solo la forma en que viven sino también aquella en que aprenden. Bogost (2007: ix) plantea que los videojuegos permiten un nuevo tipo de aprendizaje que surge de la acción misma de interactuar y que se desarrolla cuando los usuarios (jugadores) no solo leen, escuchan o ven mensajes persuasivos, sino también cuando completan una serie de pasos que les permiten un nuevo tipo de comprensión. A este concepto, Bogost lo llama «retórica procedural» porque *retórica* se refiere al «arte de persuadir» y *procedural* a «las representaciones basadas en reglas e interacciones». Este tipo de aprendizaje es generado en entornos multimedia donde los usuarios deben participar activamente, no solo entendiendo las reglas sino también aplicándolas para alcanzar objetivos determinados.

Antecedentes

Los museos son espacios que comprometen a los visitantes, estimulan la comprensión y, lo más importante, hacen que asuman su propio aprendizaje futuro (Garner, 2007). Existe contundente evidencia de que particularmente las exhibiciones en ciencia refuerzan conocimientos previos de manera significativa y enriquecen la comprensión conceptual mediante el análisis en discusiones durante o después de la visita (Gammon y Kell, 2008). Durante el año 2010, el Museo Interactivo de Ciencias, institución que forma parte de la red de museos educativos del Distrito Metropolitano de Quito, inició el desarrollo de «Ludión», una exposición cuyo objetivo era tratar temas de Física dirigidos a públicos de entre 9 y 12 años; en ese entonces, los menos atendidos con la oferta de exposiciones del museo pero que se registraban entre los principales visitantes. Al mismo tiempo, la exposición buscaba cubrir el vacío de

interactivos relacionados con la Física. «Ludión» contaría con 46 interactivos, ocho de los cuales serían juegos en computadora que se presentarían en la sala en estaciones con pantallas táctiles y también desde el sitio web del museo, para su libre acceso a través de Internet. Entre los objetivos del MIC (2010: 2) está:

> (…) disminuir la brecha —cada vez mayor— entre ciencia, científicos y sociedad, explicando cómo y por qué funcionan los instrumentos, aparatos y fenómenos de nuestra cotidianidad, y así pasar de una ciencia confinada a los círculos científicos (una élite) hacia una ciencia socializada, colectiva, democrática.

Existen varias consideraciones al crear juegos interactivos educativos. Según Tang y Hanneghan (2010), al desarrollar juegos interactivos educativos se debe tomar en cuenta que el contenido sea significativo, relevante, bien diseñado y basado en teorías pedagógicas para asegurar un aprendizaje constructivo. Debido a esto, el proceso de creación de un juego educativo tiene más etapas que un juego para entretenimiento. Al igual que el proceso de creación de material pedagógico, el desarrollo de un juego educativo se basa en objetivos de aprendizaje. Un juego educativo mide su éxito al equilibrar aprendizaje y diversión. Cuando se presentan muchos conceptos o contenidos educativos, el juego suele ser menos entretenido y, por ende, menos eficiente. Es difícil lograr este equilibrio, pues, si uno de los dos componentes falla, no se habrá construido una herramienta eficaz. Seymour Papert (2002) dice que un atractivo particular de los juegos por computador está en hacerlos divertidos y desafiantes, y plantea esta idea a través del concepto de *hard fun*. Si un juego es muy fácil y se logra superar en poco tiempo, no es cautivante para el usuario y termina por desmotivarlo. Este planteamiento concuerda con el

de Csikszentmihalyi (1991), quien dice que cuando el reto es mayor a las capacidades del usuario, se experimenta ansiedad y frustración; en cambio, cuando las habilidades del usuario son mayores al reto, se experimenta aburrimiento. Lograr el equilibrio entre diversión, aprendizaje y nivel de dificultad no es tarea fácil. Por esta razón, es importante probar los juegos con usuarios reales durante el proceso de desarrollo, para medir si los objetivos se están alcanzando y, si es necesario, afinar el juego o redireccionar el proyecto.

El diseño centrado en el usuario es un enfoque que involucra a los participantes en todas las fases de diseño y desarrollo de un proyecto (Stone, Jarret, Woodroffe y Minocha, 2005). Se trabaja en un ciclo iterativo de diseño, implementación y evaluación que, según Shneiderman, Plaisant, Cohen y Jacobs (2010: 15), «clarifica el proceso de diseño, genera menos cambios durante la implementación y evita costos de actualización después del lanzamiento». En las primeras fases, por ejemplo, se utilizan prototipos del juego en papel. En las pruebas, se pide a los usuarios que interactúen como si fuese el juego final. Es fácil detectar qué elementos funcionan o confunden, y se puede obtener retroalimentación de manera inmediata para optimizar la experiencia en una siguiente fase de desarrollo. Además, como todo está en papel, es muy simple realizar cambios. Este método de pruebas e implementación produce interfaces robustas y alineadas a las necesidades de los usuarios. Según Hede y Hede (2002), para el diseño exitoso de un juego es crucial entender las habilidades y características de la audiencia. Sin embargo, pese al protagonismo que adquiere el usuario/jugador en este proceso, Marc Steen (2011) afirma que es importante balancear dos tensiones para lograr un mejor producto: las ideas y conocimientos del usuario, y las del desarrollador. El trabajo con modelos mentales es un buen ejemplo de cómo balancear estas tensiones.

Los modelos mentales son creados por las personas sobre sí mismas, sobre otros y sobre del entorno para facilitar la comprensión de situaciones desconocidas (Norman, 1990). Si una persona se enfrenta a un sistema que le es familiar, significa que lo está relacionando con experiencias o conocimientos previos.[2] En el diseño interactivo se busca alinear los modelos mentales de los usuarios con los de la interfaz a fin de reducir errores, tiempo de aprendizaje y frustración. Por esta razón, al diseñar proyectos educativos, se debe introducir modelos que sean lo más parecidos a los que tienen lo usuarios en sus mentes. Así se facilita el uso del sistema y el aprendizaje que puede obtener del mismo. Otro aspecto que se debe considerar es la carga cognitiva generada en los usuarios. De acuerdo a Sweller (1994), la teoría de carga cognitiva «se enfoca en la interacción de la información y el trabajo de memoria el momento del aprendizaje», y además sugiere que «la carga cognitiva se tiene que mantener al mínimo para poder lograr un aprendizaje óptimo» (citado en Tang y Hanneghan, 2010). Si el material educativo presenta modelos mentales que no se ajustan a los del usuario, el proceso de aprendizaje será mucho más complejo. El participante deberá primero esforzarse por comprender y recordar las funciones de los modelos mentales representados, lo que le generará esfuerzo adicional que no le permitirá concentrarse completamente en los nuevos conceptos.

2 Un buen ejemplo de modelo mental es la interfaz de la computadora, la cual utiliza la metáfora del escritorio y ayuda a que entendamos de manera automática los elementos que contiene y su funcionamiento. Las carpetas sirven para organizar, clasificar y guardar archivos; el basurero sirve para eliminar material. Percibimos estas funciones ya que las relacionamos a los modelos mentales que tenemos de estos elementos en la vida diaria.

Proceso de diseño

En la sala «Ludión», los juegos interactivos de Física clásica son cuatro: *Conéctate al electromagnetismo, Fluye con la energía, Máquinas que facilitan tu vida y Muévete con la mecánica*. Los juegos están expuestos en ocho pantallas táctiles insertadas en módulos individuales que también disponen de audífonos. Se ingresa a los juegos a través de una pantalla de acceso global que permite elegir uno de los cuatro temas. Cada tema presenta tres o cuatro retos internos que responden a los objetivos de aprendizaje previamente definidos por el MIC.[3]

Para el desarrollo del proyecto, se conformó un equipo multidisciplinario de diseñadores gráficos e interactivos, animadores, programadores y especialistas en audio que se involucraron en las diversas fases de conceptualización, producción e implementación. Además, los especia-

3 Objetivos planteados por el MIC para cada juego.

Juego 1. Electromagnetismo:
- Que los usuarios reconozcan los principios básicos de la electricidad y el magnetismo, y su interrelación.
- Que los usuarios comprendan el funcionamiento de motores y generadores eléctricos.
- Que los usuarios entiendan el funcionamiento de algunos circuitos eléctricos simples.

Juego 2. Máquinas simples:
- Que los usuarios reconozcan las seis máquinas simples y aprendan nociones básicas sobre las mismas.

Juego 3. Mecánica clásica:
- Que los usuarios reconozcan las aplicaciones de las tres leyes de Newton a través de tres retos para cada una.

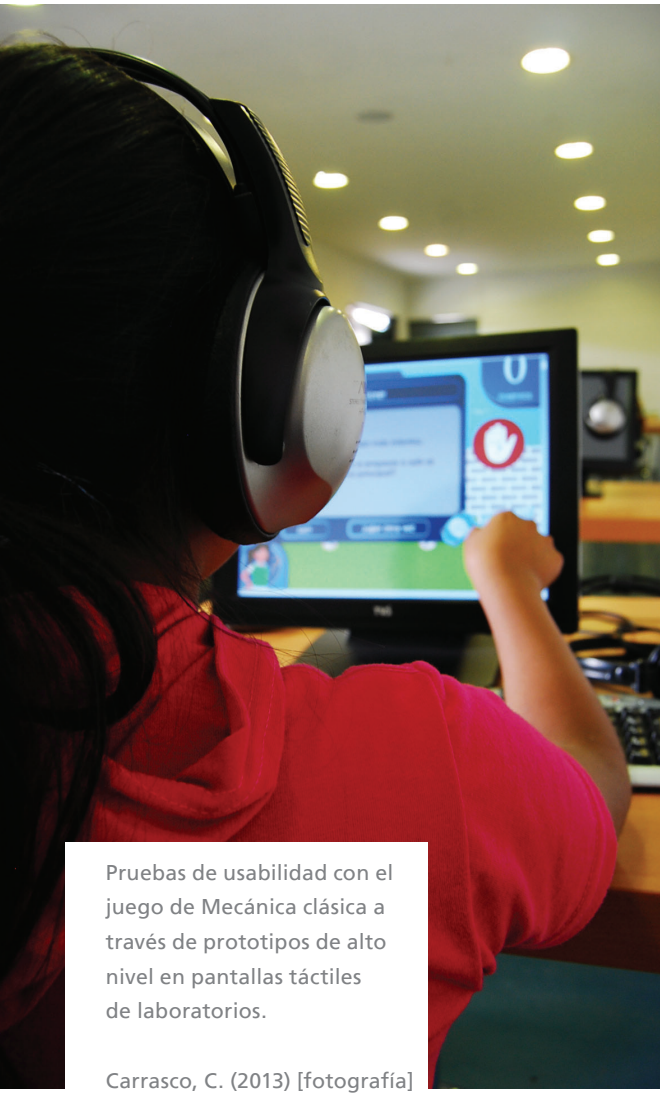
Juego 4. Energía:
- Que los usuarios reconozcan las transformaciones de la energía.
- Que los usuarios reconozcan que, para realizar un trabajo, se requiere energía dispuesta de una forma adecuada.

Pruebas con usuarios. Pruebas del juego de Magnetismo con prototipos de papel en grupos focales.

Carrasco, A. (2013) [fotografías]

listas del área de Museología Educativa del museo ofrecieron el soporte teórico de los temas tratados. El objetivo fue aprovechar el recurso interactivo digital para presentar propuestas que no pudieran generarse con otros medios, ofreciendo al visitante una experiencia significativa de construcción de sentido, es decir, un aprendizaje vivencial. Se buscó utilizar elementos familiares al usuario, a fin de permitir que se identificara con los ambientes presentados y que se redujera el esfuerzo por comprender y explorar los entornos. Los juegos plantearon situaciones desafiantes donde los usuarios debían tomar decisiones, aplicando leyes de Física, para solucionar problemas familiares como apagar un incendio, arreglar el circuito de un foco o parquear un vehículo en la zona establecida, entre otros. Se incorporaron diversos tipos de aprendizaje para facilitar la adquisición de conocimientos (Díaz y Hernández, 2010). Du-

rante el aprendizaje por recepción, situado al inicio, los usuarios recibían instrucciones con explicaciones sencillas de los conceptos planteados. En una segunda instancia, de aprendizaje por descubrimiento, los usuarios debían aplicar los conceptos aprendidos para resolver los juegos. En algunos retos, el aprendizaje se apoyaba en la repetición porque los usuarios interactuaban con situaciones ligeramente diversas, con un aumento del nivel de dificultad que reforzaba los conceptos ya aprendidos. Como objetivo final se buscó que los procesos antes mencionados construyeran un aprendizaje significativo en que «el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva» (Díaz y Hernández, 2010: 32).

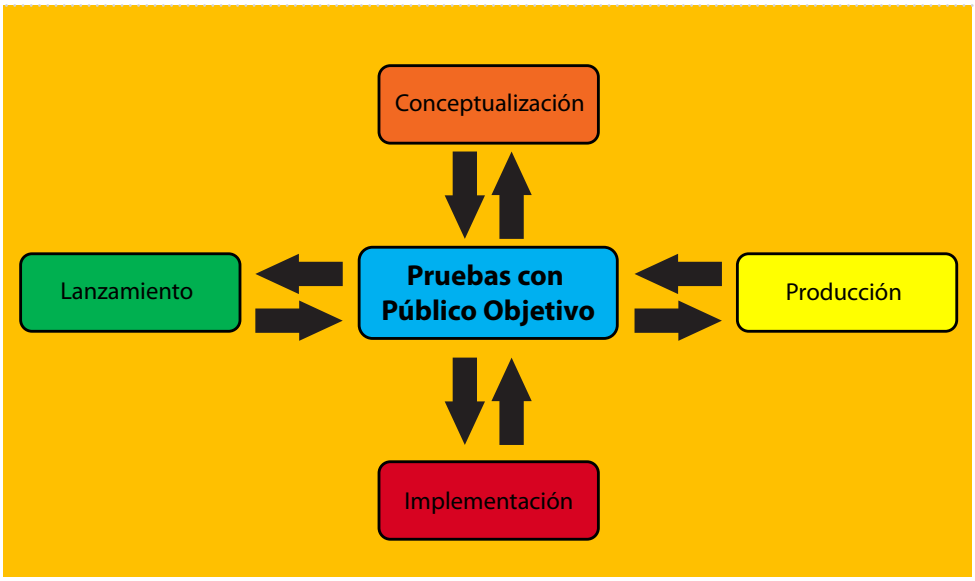


Pruebas de usabilidad con el juego de Mecánica clásica a través de prototipos de alto nivel en pantallas táctiles de laboratorios.

Carrasco, C. (2013) [fotografía]

Metodología

El estudio tuvo lugar en Quito, Ecuador, en las instalaciones del MIC. Se realizaron siete sesiones de pruebas con un total de 142 niños que visitaron el museo durante los fines de semana, y en grupos de escuela durante la semana. El reclutamiento



Carrasco, R. (2013) [diagrama]

fue realizado por los mediadores de la institución, y la selección priorizó la edad del grupo objetivo y la equidad de participantes por género. Para contar con el tiempo necesario para las pruebas, a partir de la tercera sesión se entregó un pequeño estímulo que permitía a los usuarios ingresar de manera gratuita a las exposiciones del museo. De esta manera, se aseguró la obtención de los datos buscados. Según los requerimientos específicos de cada fase, las pruebas se desarrollaron tanto en laboratorios con computadoras como en salones desprovistos de ellas.

Debido a que la metodología de trabajo estuvo centrada en el usuario, las pruebas se realizaron desde la fase de conceptualización hasta el lanzamiento de cada uno de los juegos.

Se utilizó un modelo mixto que incluyó grupos focales, entrevistas estructuradas, observación directa e indirecta (con grabaciones en video de las interacciones de los niños). De esta manera, se recolectaron diversos tipos de datos que permitieron entender de modo más profundo la experiencia del usuario.

Procedimiento

A los participantes se les ofreció una breve introducción sobre la actividad que se iba a desarrollar, tras registrar sus datos generales. Después se les pidió que interactuaran con el prototipo o juego, según la fase de desarrollo que se estaba probando. Se registraron la interacción y las preferencias de los usuarios, y al final se realizó una entrevista informal sobre preferencias y comentarios generales. Si los usuarios tuvieron alguna dificultad, se les pidió que explicaran los aspectos que no entendieron y, dependiendo de las características del problema, se solicitó que propusieran soluciones. La recolección de datos se realizó a través de formularios suministrados por el equipo de pruebas.

El investigador planificó los aspectos que evaluar en cada una de las fases de pruebas. La primera y la segun-

Sesión de pruebas de laboratorio. Equipo de pruebas observando y registrando la interacción de los usuarios con prototipos de alto nivel.

Carrasco, C. (2013) [fotografía]

da sesiones probaron aspectos conceptuales y propuestas gráficas de los cuatro temas. A partir de la tercera sesión, se probaron dos interactivos por reunión, porque los aspectos en estudio requerían de mayor tiempo. Para la última prueba se eligió uno de los 12 retos, y se probó la satisfacción y la interpretación activa por parte de los usuarios en ese reto específico.

La tabla de la siguiente página detalla los aspectos que se probaron en cada fase, los tiempos promedio por participante y las metodologías utilizadas.

Análisis de datos

Los resultados de las pruebas fueron evaluados en cada etapa junto al equipo de Museología Educativa del MIC, con quienes se definían los cambios que implementar para responder a las necesidades de los participantes. Las decisiones buscaron mejorar la experiencia del usuario sin alterar los objetivos de aprendizaje de los juegos. Debido a limitaciones de espacio, y teniendo en cuenta la gran cantidad de datos que fue recolectada para diseño, implementación y evaluación de los juegos, este artículo se enfocará en un tema de especial interés para quienes desarrollan juegos interactivos educativos: los modelos mentales.

Modelos mentales

En la conceptualización del proyecto se propuso utilizar situaciones familiares para los niños, es decir, se plantearon retos o problemas cotidianos que debían solucionarse aplicando conocimientos básicos de Física. Para evaluar estas propuestas se realizaron pruebas que medían los distintos parámetros de cada juego. Los resultados re-

Detalle de pruebas de usuario

Sesiones de pruebas	Aspectos que se probaron	Tiempo promedio	Método utilizado
Sesión 1: Prototipos de Bajo Nivel (papel)	• Nombres de los juegos • Personajes • Conceptos • Textos de diálogos de instrucciones • Entornos principales	25 minutos por grupo	Grupos focales de tres niños. Observación indirecta
Sesión 2: Prototipos de Alto Nivel	• Interfaz de navegación (cuatro juegos) • Textos de diálogos de instrucciones • Entornos principales • Acceso global a los juegos	15 minutos por usuario	Observación directa y entrevistas
Sesión 3: Mecánica y Electromagnetismo	• Usabilidad • Lectura de textos • Número de intentos • Tiempo de interacción • Rutas • Tasa se satisfacción • Juego preferido • Tipo de navegación preferida (lineal o no lineal)	30 minutos por usuario	Observación directa y entrevistas
Sesión 4: Energía y Máquinas	• Usabilidad • Lectura de textos • Número de intentos • Tiempo de interacción • Rutas • Tasa se satisfacción • Juego preferido • Tipo de navegación preferida (lineal o no lineal)	30 minutos por usuario	Observación directa y entrevistas
Sesión 5: Mecánica y Electromagnetismo	• Pruebas de usabilidad	40 minutos por usuario	Observación directa y entrevistas
Sesión 6: Energía y Máquinas	• Pruebas de usabilidad	40 minutos por usuario	Observación directa y entrevistas
Sesión 7: Reto Inercia	• Interpretación activa • Tasa de satisfacción	30 minutos por usuario	Encuesta antes y después del juego

lacionados a los modelos mentales resultaron especialmente interesantes. En las pruebas de las fases iniciales de desarrollo de los juegos, se detectó cómo los modelos mentales causaron confusiones y dificultades en la comprensión de textos de instrucciones, en los elementos gráficos y en las formas de interacción. Estos son algunos de los casos más destacables.

En este ejemplo, que buscaba introducir el concepto de plano inclinado para el juego de máquinas simples, el modelo mental al que el texto se refería no era claro para los participantes. La mayoría de entrevistados (10 de 14) encontraron confusa la instrucción, y al preguntarles por qué no la entendían, se detectó que ciertas palabras clave no les resultaban claras. A continuación se detalla la respuesta de Rosa, que fue representativa:

> **Investigador**: Arma una rampa con estos objetos para que los bloques se deslicen antes de que el estante se rompa.
>
> **Rosa**: No entiendo lo que tengo que hacer.
>
> **Investigador**: Tienes que lograr que los bloques bajen por la rampa.
>
> **Rosa**: ¿Como una resbaladera?
>
> **Investigador**: ¡Sí! ¡Para que los bloques bajen en una resbaladera!

En su respuesta, Rosa utilizó la palabra *resbaladera* como su modelo mental de plano inclinado. Es un concepto que le permite entender de manera cotidiana y familiar la función de esta máquina simple, y en pruebas posteriores se incorporó la referencia a la resbaladera. La instrucción resultó más clara, los usuarios no debían recordar la instrucción completa con detalle porque la

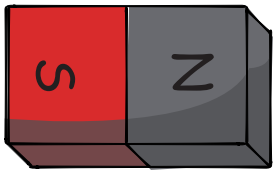
Instrucción modificada del reto de plano inclinado (juego máquinas simples). El globo de texto del juego con la instrucción modificada.

Escobar, D. (2013) [imagen]

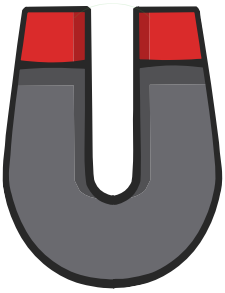
palabra *resbaladera* ilustraba lo que debían lograr y permitía reducir su carga cognitiva, facilitando su interacción con el juego. En las sesiones de observación se detectó que los estudiantes entendían la instrucción e intentaban construir una resbaladera para conseguir el objetivo.

¡Pon una tabla para que los bloques se resbalen desde la repisa hasta el piso!

A través de la pruebas de usuario, se detectaron y corrigieron elementos gráficos confusos. Algunos de los modelos mentales implícitos en los juegos no se alineaban con los de los niños. Como dice Bogost, «la comunicación visual no puede simplemente adoptar las figuras y formas de la expresión oral o escrita; por lo tanto una nueva forma de retórica debe ser creada para acomodar a estas formas del medio» (2007: 21). Encontrar los elementos visuales adecuados es de suma importancia porque pueden significar el éxito del aprendizaje. En las pruebas de



Elemento gráfico que inicialmente representaba un imán en el juego de imanes de electromagnetismo. Este gráfico no coincidió con el modelo mental de imán de los usuarios porque parecía un borrador.



Elemento gráfico que se diseñó para responder al modelo mental de imán que propusieron los usuarios. El gráfico de imán en forma de «u» se utilizó en el juego definitivo.

Escobar, D. (2013) [imagen]

usuario se destaca el caso de un elemento gráfico que representaba un imán y que los niños debían utilizar para resolver el reto del juego de electromagnetismo. La mayoría de participantes (12 de 15) tuvieron problemas identificando a este objeto como un imán. Cuando se les preguntó cómo debía ser un imán, respondieron que debía ser en forma de «u» y que el gráfico presentado parecía una goma de borrar; pese a que en una indagación informal del mercado no existen imanes en forma de «u» en los negocios comerciales del Distrito Metropolitano de Quito. Al preguntar a los niños dónde habían visto imanes en forma de «u», la mayoría no supo identificar la fuente, aunque un 40% hizo referencia a los programas de dibujos animados en televisión. Si bien los imanes pueden tener varias formas, la representación visual más clara fue la de un objeto que en realidad nunca habían tocado, sino que habían visto por televisión.

El gráfico del imán con forma rectangular, al asemejarse a un borrador en los modelos mentales de los usuarios, no era útil para este juego; y por esta razón, se lo reemplazó con el gráfico de imán en forma de «u».

En pruebas posteriores, en las que ya se había implementado el cambio, los usuarios no tuvieron problemas para identificar el imán. En este caso también se redujo la carga cognitiva ya que los niños no necesitaban recordar que lo que para ellos era un borrador realmente funcionaba como un imán.

Los modelos mentales también afectaron la forma de interacción de los usuarios. En el reto

Entorno final del reto de electromagnetismo.

Entorno del reto de motores y generadores del juego de electromagnetismo

Escobar, D. (2013) [imágenes]

de motores y generadores del juego de electromagnetismo, se pedía a los participantes que hicieran girar los molinos de viento para generar energía y encender una lámpara eléctrica. El modelo mental que tenían los niños de cómo hacer girar los molinos fue distinto al de los programadores, quienes desarrollaron un mecanismo similar al que experimentaban en la vida real si tenían un pequeño molino de viento que debían impulsar con la mano, generando impulsos recurrentes para que el molino girase con mayor velocidad.

A pesar de que la forma de interacción era la más parecida a la realidad, ninguno de los niños la aplicó. Los usuarios giraban su dedo, encima del molino, sin retirarlo de la pantalla. Debido a que el 93% de usuarios operaba de esta manera, se decidió modificar la forma de interacción aunque esta no respondiese a la forma de operación real de un molino. Es importante anotar que no se realizó ningún cambio visual en la pantalla para ilustrar la forma de interacción, y que el cambio fue solamente a nivel de código. Después de implementar el cambio, se pudo observar que el modelo mental coincidía con el del público objetivo, ya que todos los chicos que participaron en esta sesión de prueba (n=15) interactuaron de esta manera.

A lo largo de las pruebas de usuario, se detectaron varios problemas con los modelos mentales, ya fuera a nivel de textos de instrucciones, en los gráficos o en las formas de interacción. En este artículo se han presentado unos pocos ejemplos de los cambios realizados en los juegos. Sin embargo, se efectuaron decenas de cambios que, sin alterar los objetivos de aprendizaje, buscaron alinear los modelos mentales de los usuarios con los de los juegos.

Resultados

El trabajo con los niños permitió construir juegos que respondieran mejor a las características y requerimientos de los usuarios (jugadores). Se generaron experiencias educativas más ricas, en las que los participantes realizaron sus propias interpretaciones, y con tasas de satisfacción más altas.

Los juegos interactivos educativos de computadora desarrollados para la sala «Ludión» buscaron que los niños fueran interpretadores activos. Se responde así a los objetivos del museo: «El MIC contiene ambientes para explorar, tocar, experimentar, comprender, interpretar y familiarizarse con la ciencia. Permite un protagonismo real de las personas» (MIC, 2010: 1). Caulton (1998) afirma que los niños deberían interpretar por sí mismos la cultura material y no de manera pasiva y sin voz, como frecuentemente sucede en los museos (citado en Hall y Bannon, 2006).

Para evaluar la interpretación activa se seleccionó el reto de inercia del juego *Muévete con la mecánica*. Se realizaron encuestas individuales a los niños antes y después de su interacción con el juego. En las realizadas antes del juego se detectó que los participantes daban respuestas vagas, no científicas, y que confundían los conceptos. Después de interactuar con el juego volvieron a llenar la encuesta; se les preguntó sobre lo que habían entendido del juego y si lo podían relacionar con experiencias cotidianas. Un 64% utilizó conocimientos y términos más precisos, un 24% escribió una explicación personal, con sus propias palabras y puntos de vista, y solo un 12% no pudo mencionar conceptos ni explicaciones relacionadas al juego. Esto demuestra que la mayoría de participantes fue capaz de relacionar la información de los juegos con aquella existente en su estructura de conocimientos y proveniente de sus experiencias con el

Niños interactuando con el reto de inercia en los módulos definitivos de «Ludión»

Carrasco, A. (2013) [fotografía]

mundo real. Algunas de las respuestas más representativas de los chicos fueron:

> **Carmen**: Cuando se choca un auto, las personas salen volando.
>
> **Álvaro**: Si el carro se para, salgo volando.

Se puede concluir de estas respuestas que los niños pudieron explicar con sus propias palabras el fenómeno de la inercia y, sobre todo, que lograron exponer vivencias propias y no tomadas del exterior. Los usuarios realizaron conexiones entre las situaciones que experimentaron en los juegos y las que han vivido, lo que favorece a un aprendizaje significativo.

Como se afirmó anteriormente, una de las maneras de medir el éxito de un juego es que resulte cautivante para los usuarios. Hall y Bannon (2006: 233), en un estudio sobre el uso de interfaces interactivas para mejorar el aprendizaje de los niños en museos, afirman que el aprendizaje debería ser una experiencia agradable en que los usuarios estén motivados a participar. El 90% de los encuestados en esta fase (n = 40) dijo que volvería a jugar porque es una manera divertida

de aprender. Algunos de los encuestados afirmaron que de esta manera sí aprenden, que lo hacen más rápido, que no se aburren y que además podrían abordar al aprendizaje como un juego. Estas son algunas de las respuestas de los niños a las preguntas:

¿Volverías a jugar? ¿Sí o no? ¿Por qué?

Niño 1: Sí, porque sí aprendí.

Niño 2: Sí, porque aprendimos de una forma lúdica.

Niño 3: Sí, porque fue chévere y me enseña mucho.

Niño 4: Sí, porque no nos aburrimos.

Niño 5: Sí, porque nos hace pensar en qué debemos hacer.

Niño 6: Sí, porque es más rápido aprender y más divertido.

Niño 7: Sí, porque es una manera divertida de aprender.

Niño 8: Sí, porque si uno aprende jugando, tal vez considera al aprendizaje como un juego.

Conclusiones y recomendaciones

La investigación muestra cómo el trabajo con usuarios apoyó el desarrollo del proyecto para generar altas tasas de satisfacción e interpretación activa. Fue primordial construir juegos locales, creados específicamente para los niños a los que estaban destinados, con palabras, elemen-

tos, gráficos y situaciones que les resultaran amigables. Comprender las implicaciones de las diferencias culturales, la edad, el nivel educativo, económico y social, entre otros, permitió tomar decisiones para mejorar los juegos interactivos educativos. Es sumamente complejo predecir formas de comprensión, aprendizaje y comportamiento de diversos grupos. Por eso es importante trabajar con usuarios desde el proceso de creación, ya que los errores ayudan a construir y mejorar el producto, tomando en cuenta los requerimientos de los usuarios que surgen desde sus situaciones específicas.

También es importante anotar que los juegos interactivos no se pueden aplicar en todos los ámbitos y procesos pedagógicos. Como cualquier otro material educativo, estos deben ser utilizados respondiendo a las necesidades del público objetivo, a la malla curricular, y siempre de acuerdo a procesos de desarrollo pedagógico. Incluso si se piensa que un juego educativo interactivo es un medio eficaz para enseñar o poner en práctica algún concepto, el tipo de tecnología específica que se utilice debe responder a los objetivos de aprendizaje y a las necesidades de los usuarios.

En la fase de pruebas fue interesante observar que cuando, durante los retos, se presentaba algún error en la interacción, en los tiempos, en los gráficos o incluso en el sistema, los niños consideraban que el error era causado por ellos, pese a que se insistía en que se estaba evaluando a los programas y no a los participantes. Investigaciones futuras deberían buscar métodos que se enfoquen más en el juego interactivo. Se recomendaría utilizar métodos de observación indirecta para que los niños estén más relajados y se comporten de manera natural.

Se podría afirmar que los juegos fueron exitosos porque se logró que fueran a la vez divertidos y educativos. Sin embargo, se debe tener en cuenta que, aunque la

interpretación activa demostró que los participantes relacionaron los conceptos aprendidos con experiencias cotidianas, esto no significa que lograron una clarificación de las relaciones entre los conceptos. En otras palabras, aunque los resultados ofrecen indicadores de que los juegos apoyaron el proceso de aprendizaje significativo, este aprendizaje no solo ocurrió en el museo, sino que la experiencia fue parte de un proceso que, como dice Shuell (1990), ocurre en un continuo (citado en Díaz y Hernández, 2010).

Si, de acuerdo a los estudios citados, los niños ecuatorianos tienen acceso a la tecnología, y específicamente a los juegos, se debe aprovechar esta tendencia en beneficio de su aprendizaje y promover proyectos lúdicos educativos que les atraigan e interesen. Se debe también tener en cuenta que los niños que han crecido con la tecnología son usuarios que piensan de manera muy distinta a las generaciones anteriores, y que, por ende, necesitan nuevas formas de aprendizaje. No se trata de pasar los métodos educativos tradicionales al entorno digital, sino de buscar formas de aprendizaje que surjan con los nuevos medios. Como dice Seymour Papert (1980), el rol de la tecnología digital es ofrecer a los niños oportunidades más desafiantes que antes no eran posibles (citado en Wardrip y Montfort, 2003). Se abre así un mundo nuevo en donde es posible hacer visible lo invisible, en el cual todos somos descubridores. Los métodos tradicionales de educación se están transformando. Se debe construir productos interactivos educativos que aprovechen las características únicas del medio para poder lograr otro nivel de aprendizaje, un aprendizaje nuevo que responda a las necesidades y motivaciones de nuestros estudiantes.[4] post(s).

4 Este estudio fue realizado gracias al apoyo de la Fundación Museos de la Ciudad del Distrito Metropolitano de Quito, y específicamente gracias al Museo Interactivo de Ciencias. El desarrollo de los juegos y la investigación se realizaron desde 2010 hasta 2012.

Referencias

BOGOST, I.
2007 *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Boston, MA: MIT Press.

BRINGUÉ, X. y C. SÁDABA
2011 *La generación interactiva en Ecuador: niños y adolescentes ante las pantallas. Colección Fundación Telefónica.* Quito, Ecuador: Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información. Disponible en línea en http://es.scribd.com/doc/61621486/La-Generacion-Interactiva-en-Ecuador

CAULTON, T.
1998 *Hands-On Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centres.* Londres: Routledge.

CSIKSZENTMIHALYI, M.
1991 *Flow: The Psychology of Optimal Experience.* Nueva York: Fist Harper Perennial.

DÍAZ, F. y G. HERNÁNDEZ
2010 *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* Tercera edición. México, D. F.: McGraw-Hill.

GAMMON, B. y E. KELL
2008 *The Impact of Science & Discovery Centrers: A Review of Worldwide studies.* Londres: ECSITE UK. Disponible en línea en: http://sciencecentres.org.uk/reports/downloads/impact-of-science-discovery-centres-review-of-worldwide-studies.pdf Visitado: 10 de julio 2012.

GARDNER, H.
1993 *La mente no escolarizada: cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas.* Barcelona: Paidós.

GARNER, B.
2007 *Getting to "Got it!": Helping Struggling Students Learn How to Learn.* Alexandria, VA: Asociation for Supervision and Curriculum Development.

HALL, T. y L. BANNON
2006 «Designing ubiquitous computing to enhance children's learning in museums». En *Journal of Computer Assisted Learning.* No. 2: 231-243.

HEDE. T. y A. HEDE
2002 «Multimedia effects on learning: Design implications of an integrated model». En *Proceedings Australian Society for Educational Technology Conference 2002, Melbourne.* Disponible en línea en: http://www.ascilite.org.au/aset-archives/confs/2002/hede-t.html. Visitado el 25 de octubre de 2013.

KOLB, D.
1984 *Experiental Learning: Experience as a Source of Learning and Development.* Londres: Prentice-Hall.

MALONE, T.W.
1981 «Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction». En *Cognitive Science.* No. 4: 333-369.

MONTERO, F., V. LÓPEZ, M. LOZANO, A. FERNÁNDEZ y P. GONZÁLEZ
2000 *Virtual-PRISMAKER: Juegos de ordenador, educación e interfaces.* Albacete: Universidad de Castilla-La Mancha. Disponible en línea en: http://www.i3a.uclm.es/louise/nais/investigacion/publicaciones/congresos_2000/INTERACCION2000-virtualprismaker.pdf

MUSEO INTERACTIVO DE CIENCIAS (MIC)
2010 «Términos de referencia para la contratación de cuatro juegos interactivos educativos multimedia para la exposición "Explora" del Museo Interactivo de Ciencia». Quito.

NORMAN, D.
1990 *The Design of Everyday Things.* Nueva York: Doubleday.

PAPERT, S.
2002 *Hard Fun.* Disponible en línea en: http://www.papert.org/articles/HardFun.html
1980 «From *Mindstorms*». En N. Wardrip y N. Montfort. *The New Media Reader.* Londres: MIT Press.

PIAGET, J.
1987 *Psicología y Pedagogía.* Octava edición. Barcelona: Editorial Ariel.

RICCI, K.E., E. SALAS y J. A. CANNON-BOWERS
1996 «Do computer-based games facilitate knowledge acquisition and retention?». En *Military Psychology.* Vol. 8, No. 4: 295-307.

SEDIGHIAN, K. y SEDIGHIAN, A.S.
1996 «Can Educational Computer Games Help Educators Learn About the Psychology of Learning Mathematics in Children?».

SHNEIDERMAN, B., C. PLAISANT, M. COHEN y S. JACOBS
2010 *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction.* Quinta edición. Boston: Addison Wesley, Pearson.

SHUELL, T.
1990 *Phases of Meaningful Learning.*

STEEN, M.
2011 «Tensions in human-Centred Design». En *CoDesign*. Vol. 7, No. 1: 45–60.

STONE, D., C. JARRET, M. WODROFFE y S. MINOCHA
2005 *User Interface Design and Evaluation.* San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.

SWELLER, J.
1994 *Cognitive load theory, learning difficulty, and instructional design.*

TANG, S. y M. HANNEGHAN
2010 «Designing Educational Games: A Pedagogical Approach». En P. Zemliansky y D. Wilcox. *Design and Implementation of Educational Games: Theoretical and Practical Perspectives.* Nueva York: Information Science Reference.

UNESCO
2004 *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente.* Disponible en línea en: http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf

URAM, C., D. WILCOX y J. THALL
2010 «Games and Simulations in Training: Factors to Consider When Designing for Adult Learners». En P. Zemliansky y D. Wilcox. *Design and Implementation of Educational Games: Theoretical and Practical Perspectives.* New York, Information Science Reference: 1-16.

WARDRIP, N. y N. MONTFORT
2003 *The New Media Reader.* Londres: MIT Press.

GUAGUAS DE PAN: INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO APOYADA EN CULTURA MATERIAL

CRISTIAN MOGROVEJO. CHRISTINE KLEIN.

Cristian Mogrovejo, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Profesor de Diseño Comunicacional, Quito, Ecuador. cmogrovejo@usfq.edu.ec

- M.F.A.in Industrial Design, Rochester Institute of Technology, NY, Estados Unidos

Christine Klein, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Profesora de Diseño Comunicacional, Quito, Ecuador. cklein@usfq.edu.ec

- M.A. en e-Pedagogy Design: Visual Knowledge Building, Aalto University, Helsinki, Finlandia
- M.A. en Communication Arts, NYIT, New York, Estados Unidos

Resumen

Este trabajo plantea el uso de teorías de cultura material en la investigación para el diseño como herramienta conceptual para entender cómo los objetos se convierten en repositorios de información cultural y adquieren significado dentro de las dinámicas sociales. Buscamos que la investigación para el diseño sea flexible y se nutra de distintas fuentes, teorías, prácticas y formas de entender la investigación que no procedan únicamente de las teorías del diseño. Presentamos un estudio de caso acerca de las guaguas de pan en el Ecuador. Empezaremos con una revisión de teorías de diseño que serán utilizadas para un análisis morfológico, y continuaremos con una reflexión desde la cultura material. La meta final de este artículo es ilustrar, con un ejemplo concreto, las bases de un ejercicio de investigación que puede usarse para cualquier producto creativo.

Palabras clave: cultura material, diseño, guaguas de pan, información cultural

Abstract

This paper suggests the use of material culture in design research and as a conceptual tool for understanding how objects are converted into cultural information and acquire meaning within social dynamics. We would like to see design research as a flexible approach that is nourished by different sources, theories, practices and ways of understanding research that do not only come from design theories. We present a case study about the *guaguas de pan* (bread figures) in Ecuador. We begin with a review of design theories that will be used for a morphological analysis, and then continue with some approaches to material culture. The ultimate goal of this article is to illustrate with a concrete example a research exercise that could be used for designing.

Keywords: material culture, design, guaguas de pan, cultural information

Fecha de envío: 10/12/2014 • Fecha de aceptación: 08/01/2015
http://posts.usfq.edu.ec • post(s) interactivo: http://postsjournal.org
post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ

CC BY NC SA

Investigación para el diseño apoyada en cultura material

Los diseñadores tienen la responsabilidad de crear objetos sostenibles, enfocados en la gente, y que tengan sentido desde el punto de vista práctico, estético y significativo, pues el diseño contemporáneo desempeña un rol importante en los procesos de configuración de la cultura. Los diseñadores son mediadores entre individuos, así como entre individuos y su entorno, y generan comunicación mediante la manipulación de signos. Precisamente por su capacidad comunicacional, los diseñadores son potenciales agentes modificadores de pensamientos y actitudes dentro de sus entornos culturales. Al ser una actividad capaz de aportar en la configuración de la cultura, el diseño debiera ser practicado con responsabilidad, con objetivos claros, y con conciencia de sus fortalezas y limitaciones. Proyectos dirigidos a solucionar problemas

Klein, C. (2013) [fotografía]

a través del diseño deben contemplar metodologías que incluyan procesos de investigación conscientes de la complejidad de los fenómenos bajo estudio, permitiéndole al diseñador apreciar puntos de vista no solo desde el usuario sino también desde el entorno.

La investigación para el diseño ha sido estudiada desde varias perspectivas, en distintos momentos históricos y tendencias. Una breve búsqueda de metodologías nos conduce a autores como Abraham Moles, Tomás Maldonado, Bruno Munari, Víctor Papanek y otros. Entre las preguntas que nos planteamos al iniciar el presente trabajo está la siguiente: ¿qué otras perspectivas pueden nutrir a una metodología de investigación para diseño y enriquecer el acto creativo? Esta pregunta, que se presenta a menudo en la práctica profesional, se encuentra con más fuerza en el campo de la educación en diseño. Aunque no buscamos una respuesta única, creemos en una investigación flexible e interdisciplinaria que ofrezca al diseñador alternativas para que los resultados sean honestos y cercanos a las experiencias y necesidades de la gente.

Si asumimos que el diseño es una actividad con el potencial de influir en las dinámicas culturales, no solamente debiera servir a la cultura sino ser parte de ella. En otras palabras, el diseñador debe acercarse el contexto social en que actúa, sentir la problemática que estudia y convertirse en un participante activo y crítico que examina los procesos mediante los cuales los individuos de un grupo atribuyen valor a sus objetos. Creemos que aproximaciones que provienen de los estudios de cultura material enriquecen procesos de investigación informados por las teorías de diseño; y argumentamos que la investigación para el diseño debe nutrirse de diálogos entre distintas fuentes, disciplinas, perspectivas teóricas y prácticas en favor de un pluralismo teórico y metodológico.

Estudio del objeto basado en teorías del diseño

Los objetos diseñados pueden ser analizados en tres niveles: uno de sensación, uno de uso y uno de significación. Estos niveles se complementan entre sí y ninguno es más importante que otro. Al determinar modos de relación entre los objetos con su entorno, estos niveles facilitan una primera aproximación al análisis de los objetos.

Sensación

El nivel de sensación se refiere a los estímulos que el objeto ejerce sobre los sentidos. Tiene que ver con elementos como las condiciones geométricas bidimensionales y tridimensionales, proporciones, matrices, composición, materialidad, textura, cromática, peso… Papanek (1984) hace una dura crítica al diseño funcionalista y a los defensores de la consigna «la forma sigue a la función». Argumenta que los productos diseñados de esta manera resultan en ejercicios fallidos, fríos y carentes de significación debido a la atención exagerada sobre la función práctica. Propone como alternativa un modelo de relaciones entre distintos tipos de funciones, denominado «complejo funcional», para que el diseño no resulte carente de significado. En este modelo, tanto tecnología como funcionalidad y significado intervienen equilibradamente y con la misma importancia.

Al describir la función estética, Papanek (1984) reconoce su carácter indefinido y misterioso, pero la considera una de las herramientas más importantes dentro del proceso de diseño porque ayuda al diseñador a imprimir significado y deleite a su trabajo mediante el uso de la forma y el color. La función estética es importante en el

estudio del nivel de sensación porque entender la experiencia sensorial y de contacto con los sentidos provee al diseñador información relevante, de modo que los objetos creados formen parte del entorno cultural de manera casi natural y fluida. El nivel de sensación tiene que ver con la estética entendida como el estímulo placentero a los sentidos. Moles (1975) explica que el valor estético, aunque en cierto modo sobredimensionado, se relaciona directamente con los sentidos:

> (…) el valor estético estará ligado al placer sensual que obtiene el individuo con la posesión de un objeto, al margen de sus utilizaciones específicas: placer de los ojos (…), placer del tacto (…), placer del olfato (…), placer personal e íntimo (Moles, 1975: 88).

En este artículo pretendemos que del estudio de la sensación surja una tipología, una serie de constantes y variables de geometría y morfología que funcionen como el ADN del objeto estudiado.

Interpretación

Este nivel de análisis parte de la idea de que los objetos son portadores de mensajes, y asume que el objeto es un signo que se vuelve parte de una dinámica de comunicación, en la cual intervienen emisores, receptores, mensajes, medios y códigos. Si entendemos al objeto como un texto cargado de mensajes, entendemos también, al menos, dos puntos de vista: cómo es concebido (qué mensajes se supone que debe llevar), y cómo es interpretado (qué mensajes hace llegar dependiendo del receptor). Este nivel de análisis describe cómo este objeto es interpretado y la intencionalidad que lleva consigo en su calidad de sig-

no, siempre tomando conciencia de que este proceso de interpretación es complejo y debe ser analizado según el contexto. Según Eco (1981), el uso cultural del símbolo, que no es lógico ni preciso, se basa en las vivencias de las personas. Por lo general percibimos los símbolos en relación con otros símbolos, y el conjunto es una narración que puede ser interpretada de varias maneras (existen tantas maneras como intérpretes).

El análisis a este nivel podría valerse de aproximaciones semióticas para entender al objeto como un símbolo, un signo o un índice, así como para describir las relaciones entre significante y significado. Por ello, el análisis del objeto en este artículo estará informado por datos obtenidos mediante entrevistas y métodos participativos, sin centrarse única y exclusivamente en el punto de vista de los autores diseñadores. El nivel de interpretación puede compararse con el estudio de la dimensión semántica en la tricotomía de Pierce, retomada por Quarante:

> La dimensión semántica es la dimensión del propio objeto y de la cosa significada. Es la significación del objeto. Las variaciones de esta significación cambian en función del carácter de los objetos, de las opciones de representación (…) y de los símbolos que les atribuimos (Quarante, 1992a: 271).

Igualmente, Papanek (1984) propone que el diseñador puede tomar en cuenta la asociación. Explica que el diseñador debe tener la capacidad de manipular las asociaciones semánticas que los usuarios crean entre los objetos, así como las nociones psicológicas y culturales adquiridas en el entorno temprano fa-

miliar, educativo y cultural. Esta es una gran responsabilidad para el diseñador, quien debe procurar establecer asociaciones relevantes mediante preguntas como: ¿qué recuerdos trae a la gente un objeto, color, material? ¿Qué significan para la gente determinadas formas y estructuras geométricas? ¿Con qué se relacionan?

Finalmente, este nivel de análisis considera también el hecho de que un signo, o un objeto que se comporta como signo, posee valores denotativos y connotativos. Las distintas impresiones que los objetos causan en la gente son información valiosa a lo largo del proceso de diseño. Para Quarante (1992b: 97),

> es muy probable que, por ejemplo, al ver una moto, un grupo de personas relativamente homogéneo la asocie a calificativos como rápido, violento, ruidoso y dinámico, antes que a calificativos como estático, lento, suave, o silencioso.

Determinar los valores y connotaciones semánticas atribuidas a un objeto es constitutivo del nivel de interpretación, ayuda a entender mejor las dinámicas sociales y aporta a un proceso de diseño informado.

Uso

Con el análisis de uso entendemos al objeto como un ente que cumple una función dada, como una herramienta para alcanzar objetivos determinados. Así, un objeto puede servir para algo práctico (un martillo para clavar), tener un fin simbólico (un sistema de pictogramas para transporte público), o un fin estético (una obra de arte). Estas tres instancias no son ni exclusivas ni mutuamente excluyentes. Los objetos son complejos y pueden

tener una combinación de funciones pragmáticas, simbólicas o estéticas; no son ni estáticos ni inertes, sino que reaccionan y dan retroalimentación al prestar sus servicios. Lo interesante del uso es la dinámica que se desencadena precisamente al momento de *usar* un objeto, por lo que este nivel de análisis debe tomar en cuenta al propósito, al objeto y al usuario. En este nivel intentamos responder preguntas como: ¿para qué sirve, principalmente? ¿Para qué otro fin puede servir? ¿Cuáles son las características físicas del objeto que permiten que sea usado? ¿Quién lo usa? ¿Cuáles son las condiciones para que el objeto sea usado?

Este nivel plantea una división por aspectos de uso: función general, funciones específicas, condiciones de uso, y descripción del usuario. Esta estructura propuesta está basada en gran parte en lo que propone Quarante al explicar la dimensión pragmática de los objetos:

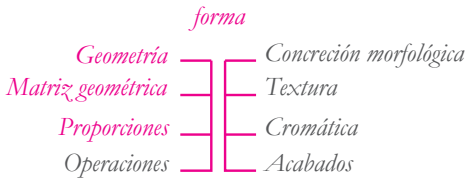
> Es la dimensión lógica, el destino. Son las leyes funcionales de utilidad y de grado de éxito del producto. (1992a: 273).

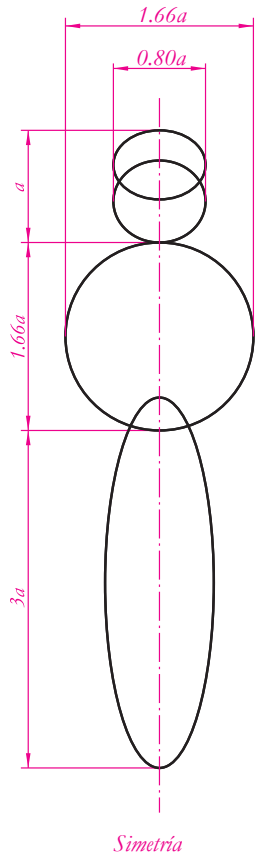
Sobre este tema, Quarante determina cuatro funciones principales para el análisis de productos: referencial, técnica, semántica y de servicio, las cuales son comparables a los aspectos de uso antes mencionados. Ahora bien, antes que llevar a cabo un estudio minucioso de la propuesta de Quarante, nuestro objetivo es subrayar la complejidad que supone clasificar objetos y funciones de una manera tan estructurada porque

> estas funciones así descritas son indisociables y no pueden existir independientemente de las demás. La comprensión de un producto, su inteligibilidad no tiene sentido más que en un sistema global, en una estructura gestáltica (1992: 275).

Klein, C. (2013) [fotografía]

Para este trabajo proponemos que los tres niveles de análisis —sensación, interpretación y uso— facilitan la aproximación al estudio de la relación gente-objeto. Este modelo es útil para llevar a cabo un ejercicio ordenado de investigación en diseño.





-Simetría
-Elementos elípticos en repetición
-Disposición ortogonal vertical
-Esbeltez
-Orgánico

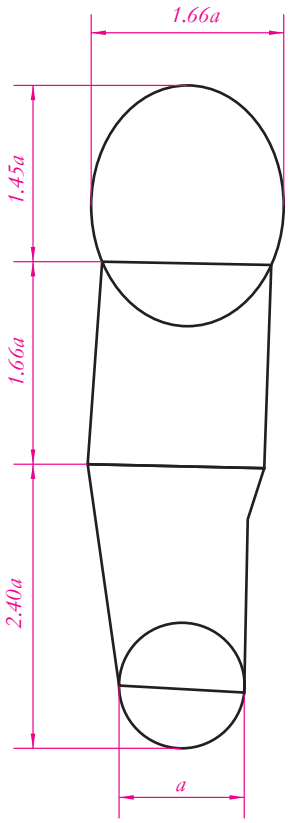
Nivel sensación	Guagua de pan	Cuerpo

Klein, C. (2013) [fotografía]
Mogrovejo, C. (2013) [diagrama]

forma

Geometría
Matriz geométrica
Proporciones
Operaciones

Concreción morfológica
Textura
Cromática
Acabados

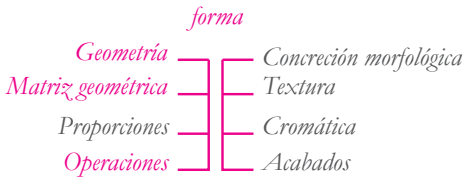


Asimetría/Irregularidad

-Irregularidad
-Robustez
-Disposición vertical
-Curvatura
-Asimetría

Nivel sensación	*Guagua de pan*	*Cuerpo*

Klein, C. (2013) [fotografía]
Mogrovejo, C. (2013) [diagrama]



-Dos elementos en oposición línea-punto -Líneas curvas, sinuosas, de cuerpo irregular y extremos redondeados -Línea curva simple -Línea quebrada, direccionalidad vertical, proporcionalidad decreciente -Puntos alternados	-Dos elementos lineales -Líneas curvas, sinuosas, de cuerpo irregular y extremos redondeados -Disposición caótica -Direccionalidad indefinida -Movimiento circular errático	-Dos elementos lineales, detalle en punto -Líneas curvas, sinuosas, de cuerpo irregular y extremos redondeados -Direccionalidad serpenteante -Movimiento sinuoso interrumpido
Nivel sensación	Guagua de pan	Ornamentos

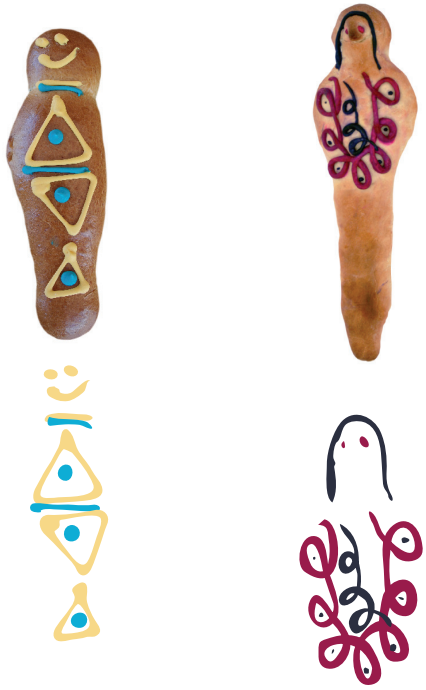
Klein, C. (2013) [fotografía]

Mogrovejo, C. (2013) [diagrama]

forma

Geometría
Matriz geométrica
Proporciones
Operaciones

Concreción morfológica
Textura
Cromática
Acabados



-Elementos en oposición línea-punto
-Línea de cuerpo irregular y extremos redondeados, lectura predominantemente recta
-Elementos triangulares en disposición simétrica y reflexión
-Puntos distribuidos horizontal y verticalmente

-Dos elementos en oposición línea-punto
-Línea de cuerpo irregular y extremos en punta
-Línea de direccionalidad curva, formación de bucles y torsión
-Puntos distribuidos en espacios negativos determinados por dirección de línea

Nivel sensación	*Guagua de pan*	*Ornamentos*

Klein, C. (2013) [fotografía]
Mogrovejo, C. (2013) [diagrama]

forma

Geometría — *Concreción morfológica*
Matriz geométrica — *Textura*
Proporciones — *Cromática*
Operaciones — *Acabados*

-Se generan rugosidades con elementos decorativos
-Textura esponjosa visual y táctil al interior
-Arenoso en zonas de decoración a base de azúcar
-Superficie exterior tiende a quebrarse bajo presión
-Predominio de irregularidades
cocción, se deja espacio al azar
-Zonas brillantes y pulidas en guaguas en horno industrial
-Zonas ahumadas y ásperas en guaguas en horno de leña

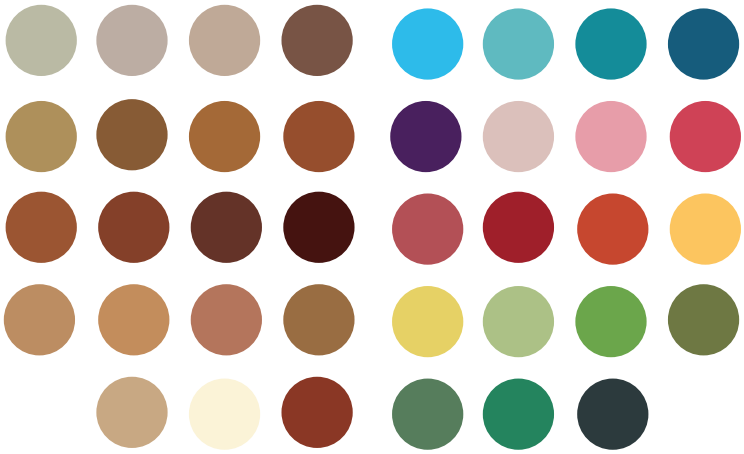
Nivel sensación	*Guagua de pan*	*Ornamentos*

Klein, C. (2013) [fotografía]
Mogrovejo, C. Klein, C. (2013) [diagrama]

forma

Geometría
Matriz geométrica
Proporciones
Operaciones

Concreción morfológica
Textura
Cromática
Acabados



-Tonalidades cálidas, especialmente en cuerpo
-Tonos terrosos y ahumados con degradaciones
-Predominantemente tonos saturados
-Presencia dominante de tonos en base a rojos y amarillos
-Escalas de grises en espacios quemados
-Tonos determinados por proceso de cocción, dejando espacio al azar

-Tonalidades variadas y diversas en las decoraciones
-Aplicación generalmente en contraste de colores complementarios, o contrastes cálidos-fríos
-Colores predominantemente saturados
-Colores predominantemente luminosos
-Intencionalidad de aplicar colores planos, sin degradaciones
-Uso de blanco en decoraciones

Nivel sensación	*Guagua de pan*	*Ornamentos*

Klein, C. (2013) [fotografía]
Mogrovejo, C. Klein C. (2013) [diagrama]

Nivel interpretación	*Guagua de pan*	

Mogrovejo, C. Klein C. (2013) [diagrama]

Uso

Función general
Funciones específicas
Usuario
Condiciones de uso

Función general
-Alimentar
Funciones específicas pragmáticas
-Proveer nutrientes para sostener la vida
-Proveer recursos económicos a través de su comercialización
Funciones específicas significativas
-Indicar la proximidad, el inicio y desarrollo de la celebración de Finados cada 2 de Noviembre
-Proveer de elementos identitarios a la comunidad
-Vincular a la gente a los rituales pertinentes a la celebración
-Servir de conexión entre los vivos y los muertos
-Representar valores culturales de comunidades locales
-Mantener vivas tradiciones y legados ancestrales
-Transmitir conocimiento cultural
-Proveer espacios de diálogo acerca de dualidades como vida-muerte, belleza-tristeza
Funciones específicas estéticas
-Estimular positivamente el gusto, tacto, vista, olfato
-Reproducir elementos formales y decorativos representativos de la comunidad

Usuario/consumidor
-Habitantes del Ecuador
Condiciones de uso/consumo
-Día de finados, 2 de Novimebre de cada año
-Mediante la adquisición comercial
-Mediante la preparación en el hogar
-Generalmente se las acompaña con bebidas especiales: colada morada
-En los cementerios, en el ritual de cuidado y mantenimiento de tumbas
-Reuniones familiares en las proximidades de la fecha de finados

Nivel uso	*Guagua de pan*	

Klein, C. (2013) [fotografía]
Mogrovejo, C. Klein C. (2013) [diagrama]

El objeto estudio de caso: guaguas de pan

Un proceso de investigación como el que proponemos en este artículo se puede explicar mediante un estudio de caso, en el cual utilizaremos como ejemplo el pan. Entendemos al pan no solo como un objeto, sino como fenómeno con potencial para generar relaciones sociales y dinámicas culturales que pueden ir desde la satisfacción del deseo y saciar el hambre, hasta el establecimiento de distinciones de clase social. Ilustraremos una metodología para ofrecer soluciones a problemáticas y fenómenos asociados con el universo del pan y trataremos de demostrar que el conocimiento sobre el significado y el impacto que tiene este objeto sobre las dinámicas sociales puede dar como resultado un acto de diseño destinado a solucionar problemas o a hacer reflexiones sobre la sociedad. Analizaremos al pan desde el punto de vista de la sensación, la significación y el uso, y presentaremos una investigación de su importancia para el entorno cultural local utilizando teorías de cultura material.

Surge una pregunta fundamental para el desarrollo de este trabajo: ¿existe un pan ecuatoriano? La información inicial que obtuvimos de los diálogos con la gente nos ayudó a identificar un objeto que posee una riqueza de diálogos e interacciones interesantes: l*a guagua de pan*, que se consume en la celebración de finados en el Ecuador. Podríamos decir que es un pan ecuatoriano y es parte de la cosmovisión andina. Así, el estudio de caso se enfoca desde ahora en este objeto, lo cual nos ayuda a cumplir con el objetivo que tiene este trabajo de demostrar la importancia de la investigación para los actos creativos. Más aun, la guagua de pan nos sirve como ejemplo para demostrar cómo los objetos pueden ser contenedores de los valores y de la riqueza cultural de

Klein, C. (2013) [fotografía]

un grupo humano, alimentando cualquier acto creativo de diseño.

La guagua de pan se come durante las fechas cercanas al 2 de Noviembre, Día de Finados. Según Guevara (1960), es tradición en esta fecha hacer pan con formas de animales, como llamas o llamingos, corderos, camellos, caballos, y sobre todo con forma de infante. Se sirve con colada morada, como un alimento ritual para hacer ofrendas a las almas de los cementerios. En las guaguas de pan reside el cuerpo y en la colada morada la sangre que los incas ofrecían a los dioses en las ceremonias de sacrificios.

Análisis de cultura material

Es fundamental para la práctica del diseño entender el entorno cultural en el cual un objeto habita o ejerce su acción. Los objetos pueden entenderse como transmisores de contenidos; son usados, son leídos, son consumidos, son intercambiados, son desechados reflejando distintas y particulares maneras que tiene cada cultura de entender el universo y de comunicarse. El campo de estudio de la cultura material reconoce esta importancia de lo material para el entendimiento de los fenómenos culturales, importancia comparable con el estudio del lenguaje (Tilley, 2006).

El proceso creativo y la práctica misma del diseño se pueden beneficiar del uso de perspectivas teóricas de cultura material, que ayudan a entender el significado de las guaguas de pan dentro de las dinámicas sociales, su importancia para la cultura local, y la constitución de un acervo cultural inmaterial, todo ello útil para emprender, a posteriori, cualquier proyecto de diseño. Las perspectivas teóricas desde las cuales es posible hacer un análisis de cultura material son diversas: marxismo, es-

tructuralismo y semiótica, fenomenología, objetivación, agencia y biografía, poscolonialismo, entre otros (Tilley, 2006). Para este artículo, hemos escogido analizar el fenómeno de las guaguas de pan desde dos perspectivas: semiótica, y agencia y/o biografía. Desarrollamos varios ejercicios de investigación para obtener información que alimente estos análisis. En las vísperas, durante y luego del Día de Finados en 2012 (2 de Noviembre), realizamos una serie de observaciones, entrevistas no estructuradas y experiencias alrededor del fenómeno de la celebración en Quito. Expusimos nuestros sentidos a la masa de la guagua de pan, su materialidad, su dimensión de objeto. Nos involucramos en diálogos con los distintos actores del Día de Finados y tratamos de vivir en primera persona la celebración. A continuación, presentamos nuestro análisis de las experiencias usando perspectivas de cultura material.

Semiótica

Como hemos mencionado anteriormente, el diseño es capaz de configurar la cultura de una sociedad a través de mensajes visuales y de objetos, es decir, desde la creación de lo artificial. Los diseñadores tienen la responsabilidad de crear productos que tengan sentido desde un punto de vista significativo. Es necesario encontrar formas que guíen el análisis de los significados para no crear objetos que se basen solo en las percepciones del diseñador, como recomiendan las teorías de Quarante y Papanek.

Richardson (1993) predice una crisis en el diseño y la subsiguiente «muerte del diseñador». En su ensayo, este autor critica las teorías que exageran la influencia que tienen los diseñadores sobre las interacciones entre las personas y los productos diseñados, y postula que no se puede predecir el significado que tendrá un producto.

El diseñador no puede transmitir un significado singular y preciso. Los productos solo pueden comunicar mensajes de manera limitada; siempre queda un cierto grado de incertidumbre en cuanto a cómo los simbolismos serán decodificados por sus usuarios (Richardson, 1993). Es imposible controlar el proceso mediante el cual un producto adquiere significado, debido a que las personas determinan el sentido que un objeto tiene basándose en sus experiencias. Los significados de los objetos se forman con el tiempo, se modifican y se adaptan.

Barthes (1971) aclara que cualquier sistema de signos, sea cual sea su contenido, constituye, si no un lenguaje, al menos un sistema de significación. Si no existe una relación precisa entre el significante y el significado, entonces ¿cómo puede un diseñador crear productos que no carezcan de significado? ¿Cuál podría ser el método o proceso que se puede seguir? En realidad, el diseñador solo puede hacer sugerencias, para lo cual debe comprender la red de significados establecidos por los posibles usuarios. No resulta efectivo diseñar partiendo de concepciones universales o muy personales. Dentro del proceso creativo, el diseñador debe materializar significados en un objeto, mensaje o producto, y hacerlos llegar al público meta: el aspecto formal es una consecuencia del significado. El diseño ayuda a que el usuario encuentre sentido en el objeto. Queda atrás la conocida frase «la forma sigue a la función», y nosotros sostenemos que la forma sigue al significado, además de a la función.

Para evitar caer en procesos que no llevan a diseños efectivos, los objetos pueden ser estudiados a través de métodos que tienen como fin comprender los significados atribuidos por el público meta. Como punto de partida, es importante saber cómo los productos forman parte de la vida de las personas. El proceso es colaborativo entre diseñador y público, dejando atrás la idea de

que el diseñador es la autoridad que define cómo debe funcionar un producto.

Análisis del significado de la guagua de pan desde la cultura material

Según Layton (2006), dentro del campo de cultura material se utiliza la semiótica para comprender cómo el significado es construido y usado en las tradiciones culturales. En este caso, podremos observar que la guagua de pan es parte de un entorno simbólico que depende de las tradiciones que practican los consumidores, se le puede dar diferentes usos y se crean significados ambiguos, cambiantes y, en algunos casos, hasta contradictorios.

La guagua de pan como un ícono

Un ícono tiene una similitud con la idea a la cual representa. La guagua de pan es literalmente un bebé, representado con masa de pan. La guagua tiene una envoltura que esconde brazos y piernas, y hace que el cuerpo tenga forma redondeada y suave. Según interpretan las personas que entrevistamos, es un envoltorio que se le hace al bebé para que madure, igual que se envuelve al maíz con las hojas para que deje de ser tierno. Según otras personas, las líneas sinuosas y de colores intensos que se forman con glaseado son similares a los patrones que adornan un poncho indígena. Además de analizar el significado de una guagua tradicional, es importante también tomar en cuenta las variaciones contemporáneas que existen. Este cambio de significado se refleja en «Guagua Linda», un concurso que premió a la mejor guagua de pan elaborada por panaderos locales. En las imágenes podemos observar que varias guaguas son representaciones de perso-

najes contemporáneos, entre los cuales se incluye una monja, mujeres y hombres indígenas y afroecuatorianos, un futbolista, un guardia presidencial, Don Evaristo y la Virgen del Panecillo.

La guagua de pan como un índice

Un índice es un signo que muestra algo sobre la idea a la cual se refiere. Algunos entrevistados relacionan la guagua de pan con las reuniones sociales en las cuales se comparten los alimentos del Día de Finados. Las tradiciones con las que se asocia varían según el lugar. Por ejemplo, en Chimborazo se asocia con el chungai, que es un juego funerario que consiste en lanzar monedas cerca de la tumba haciendo apuestas respecto al lado del que caerán. En Quisapincha, Ambato, se entierra una guagua de pan si un niño fallece. Alrededor de la tumba se quema romero, se entierra una cruz y sobre ella se pone una corona de flores de papel. El color de la corona determina la edad del muerto. Las flores claras son para los niños y las oscuras para los adultos (Encalada, 2005). En algunas familias quiteñas, especialmente en las que tienen niños, existe la tradición de reunirse en las fechas cercanas al 2 de Noviembre para elaborar y diseñar guaguas de pan. El resultado es un pan adornado y de geometrías variadas, que no necesariamente tiene forma de bebé, pero se les llama guagua de pan. La guagua de pan se asocia con las visitas al cementerio, la venta de flores en las calles y la congestión vehicular.

La guagua de pan como un símbolo

Un símbolo es la representación de una idea. Sirve para comunicar un significado que ha sido acuñado por convención cultural. Los símbolos no necesariamente

Guagua Linda (2012). Concurso de Guaguas de Pan. Quito, Ecuador

tienen un parecido formal con la idea que representan, y el significado, que tiene que ser aprendido, es aceptado socialmente como una convención. La guagua de pan actúa como un símbolo protagonista en la celebración del Día de Finados, en la cual se mezclan tradiciones españolas e indígenas para recordar los momentos vividos con las personas que ya han muerto y meditar sobre la vida y la muerte. Tomada como símbolo, la guagua de pan representa la muerte y a la vez el renacer del familiar ausente. Las culturas aborígenes no consideraban a la muerte como un final, al contrario: creían en un ciclo. De acuerdo a Cuvi (2002), estas culturas interpretan la muerte como una transición; morir es un paso a otra vida que tendrá características similares a la actual. Según este punto de vista, morir no es el paso a una vida eterna. Los familiares visitan los cementerios para sentarse alrededor de la tumba y compartir con el difunto comida y bebida. La guagua de pan es un ofrecimiento que hacen los familiares cuando el alma visita la tumba durante la celebración.

Klein, C. (2013) [fotografía]

> Según la tradición, las almas visitan hoy la que fue su casa a las doce en punto y se marcharán un día después, cuando las familias acudirán al cementerio para despedirla con gran cantidad de comida y, sobre todo, mucha bebida (Ordóñez, 2009: 185).

Al combinar la guagua de pan con colada morada, se crea un alimento ritual que se relaciona con viejos sacrificios indígenas. Se puede asociar el consumo de la colada morada con la sangre, y el consumo de las guaguas de pan con la carne de los dioses ancestrales. También se puede comparar con el uso de la hostia y el vino en la misa católica.

En el campo teórico de la cultura material, la identidad cultural se comunica mediante los objetos. Incluso, algunos antropólogos afirman que los objetos que usamos son nuestra cultura. La costumbre de comer las guaguas de pan ha servido para preservar durante varias generaciones una forma cultural muy particular de establecer una relación entre la vida y la muerte.

Agencia y biografía

Las aproximaciones teóricas de agencia y biografía, como parte de los estudios de cultura material, se han nutrido de conceptos y reflexiones de la antropología, la sociología, la lingüística, los estudios culturales, entre otros (Hoskins, 2006: 74). Estas reflexiones nos dan una idea de los procesos mediante los cuales los objetos poseen agencia dentro de las culturas. Dicha agencia se puede complementar con la agencia de las personas que los confeccionan, los usan y los consumen. Los objetos se pueden entender como actores con un ciclo de vida y nos hacen pensar en la posibilidad de dotar a los objetos de personalidad y de contar su historia a manera de un ejercicio literario de biografía, a través del cual se puede obtener información valiosa acerca de las culturas y las interacciones humanas (Hoskins, 2006: 75).

Este modo de entender a los objetos como portadores de agencia y personalidad es particularmente útil para la

Klein, C. (2013) [fotografía]

actividad del diseño y el estudio de los productos diseñados. Se puede argumentar que la guagua de pan tiene la capacidad de actuar sobre la cultura, al ser un agente que preserva conocimiento sobre sus costumbres y valores, y al ser un vehículo de determinadas interacciones sociales en determinado tiempo y espacio. Hacer una reflexión acerca del fenómeno de la celebración del Día de Finados a través de los ojos de uno de sus objetos más valiosos, la guagua, resulta muy útil para entenderlo a profundidad. Además, el hecho de que una guagua de pan sea una personificación en sí misma —la guagua, la niña, el niño—, que tenga un rostro, un rango de edad y hasta un rol en la sociedad en su forma y concepto, hacen que el ejercicio de convertirla en persona y contar su biografía sea casi natural. El ejercicio mediante el cual entramos en el *ser* de una guagua de pan nos da la oportunidad de reflexionar sobre detalles y relaciones que de otro modo pasarían desapercibidos. La vida de una guagua de pan puede servir como esqueleto, como pretexto, para hablar de las condiciones del entorno en que se desarrolla un fenómeno social o ritual. Nos sirve también para entender de manera más profunda la función simbólica que el objeto cumple en su entorno mediante las respuestas a preguntas como: ¿qué es el objeto?, ¿cómo son los usuarios?, ¿para qué está allí el objeto?, ¿qué significado tiene el objeto para el usuario bajo determinadas circunstancias de espacio y tiempo? Analizar los datos obtenidos en experiencias de investigación usando un marco biográfico nos ayuda a entender el fenómeno de manera más clara y a plantear discusiones útiles desde el punto de vista de las posibilidades de diseño. El ejercicio de dar vida al objeto de estudio nos presenta la oportunidad de llevar a cabo un proceso creativo (que en este caso tendría que ver con el tema «guaguas de pan» o con el «Día de Finados») con más confianza en que el sistema de diseño que resulte pueda insertarse en el universo estudiado de manera natural y como una parte integral.

Conclusiones

La actividad de diseño se puede enriquecer con el reconocimiento de la importancia que tienen los objetos y lo material para la configuración de escenarios sociales y culturales, y para la definición de aspectos de cultura inmaterial. Entender un fenómeno asociado con la cultura y con las relaciones entre sus actores puede resultar complejo y requerir no solo de capacidad de observación, sino también de apertura para la participación. En este trabajo, nos hemos involucrado de manera más profunda con un objeto, la guagua de pan, y a través de nuestras interacciones con él y con significados atribuidos a él por otras personas. Esto nos ha demostrado la importancia que tienen los objetos dentro de la cultura; y nos ha llevado a convencernos aun más de la importancia de la investigación material dentro de la actividad de diseño. Hemos dialogado con la guagua de pan, hemos entendido su tipología, su valor significativo, y nos hemos involucrado en su vida. De esta forma, creemos estar preparados para proponer ideas que aporten a seguir construyendo su universo desde el diseño en eventuales proyectos a futuro, que no necesariamente consistirían en intervenciones de diseño directamente sobre las guaguas de pan como objetos, sino en la construcción de sistemas de diseño que requieran poseer las mismas tipologías y valores significativos (por ejemplo, una imagen corporativa para eventos como la «Guagua Linda», de la que hablamos anteriormente).

Creemos que el ejercicio creativo del diseño se enriquece y se hace más significativo al combinar acercamientos de investigación que tengan que ver con teorías de la forma junto a aproximaciones desde perspectivas de cultura material. Los objetos deben proveer de espacio de diálogo que ejerza influencia positiva en las relaciones entre individuos, para lo cual el diseñador debería sentir la responsabilidad de un rol de comunicador y creador que usa lo material como lenguaje. Aunque no existen fórmulas mágicas ni reglas estrictas que dicten la mejor forma de afrontar una metodología de dise-

ño, creemos haber propuesto una serie de actividades y acercamientos a la investigación capaces de proveer al diseñador de mejores herramientas conceptuales para el entendimiento de fenómenos culturales implicados en la creación de objetos de diseño. post(s).

Referencias

BARTHES, R.
1971 *Elementos de semiología*. Madrid, España: Alberto Corazón Editor.

CARVALHO - NETO, P.
1964 *Diccionario del Folklore Ecuatoriano: Tratado del Folklore Ecuatoriano I*. Quito, Ecuador: Casa de la Cultura Ecuatoriana.

CUVI, P.
2002 *Ecuador: viva la fiesta*. Quito, Ecuador: Dinediciones.

ENCALADA, O.
2005 *La fiesta popular en Ecuador.* Cuenca, Ecuador: Cidap.

ECO, U.
1981 «The Theory of Signs and the Role of the Reader». En *The Bulletin of the Midwest Modern Language Association.* No. 14(1): 35-45. Recuperado de Jstor.org.

GUEVARA, D.
1960 «Comidas y bebidas ecuatorianas». En *Folklore Americano*. Año VIII-IX, No. 8-9. Lima.

HOSKINS, J.
2006 *Agency, Biography and Objects. Handbook of material culture*. Londres, Reino Unido: Sage Publications.

KRIPPENDORFF, Klaus
1989 «Product Semantics: A Triangulation and Four Design Theories». Product Semantic '89. Helsinki: Seppo Väkeva.

LAYTON, R.
2006 *Structuralism and Semiotics. Handbook of material culture.* Londres, Reino Unido: Sage Publications.

MOLES, A.
1975 *Teoría de los objetos.* Segunda edición. Barcelona, España: Gustavo Gili.

NORMAN, D.
2006 *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things.* Nueva York, NY: Basic.

ORDÓÑEZ, E.
2009 «La cocina original o aborigen». Memorias del IV Congreso «La cocina tradicional andina y el calendario ritual». Quito, Ecuador.

PAPANEK, V.
1984 *Design for the real world: Human ecology and social change.* Segunda edición. Londres, Reino Unido: Thames and Hudson.

QUARANTE, D.
1992a *Diseño Industrial 1: Elementos introductorios.* Barcelona, España: Ceac.
1992b *Diseño Industrial 2: Elementos introductorios.* Barcelona, España: Ceac.

RICHARDSON, Adam
1993 «The death of the designer». En *Design Issues.* Vol 15, No. 2: 18-27.

RUBEL, W.
2011 *Bread: A global history.* Chicago, IL: Reaktion Books.

TILLEY, C.
2006 *Handbook of Material Culture.* Londres, Reino Unido: Sage Publications.

RADAR

Un termómetro de transformaciones o comportamientos sociales.

INFORMAR CON JUEGOS SERIOS

SUS POTENCIALIDADES Y LIMITACIONES PARA EL PERIODISMO ACTUAL

ERIC SAMSON

Eric Samson, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Coordinador de la carrera en Periodismo Multimedios, Quito, Ecuador. esamson@usfq.edu.ec

- M.A. Periodismo Digital. Universidad Autónoma de Madrid, España.

Resumen

Aunque son utilizados intensivamente por gobiernos, empresas y ONG a nivel internacional, los "Juegos Serios" ocupan todavía un lugar marginal en el diario vivir de los medios de comunicación ecuatorianos. Este estudio busca evaluar la factibilidad del uso de los "Juegos Serios" en las salas de redacción, analizar sus cualidades narrativas, ritmos de producción, usos recomendados y, en general, sensibilizar los profesionales ecuatorianos a este nuevo formato narrativo.

Palabras clave: juegos serios, periodismo, interactividad, comunicación, datos, sensibilizar

Abstract

Even if intensely used by governments, private companies and NGOs at international level, the "Serious Games" are practically absent of the daily routine of the Ecuadorian media. This study seeks to evaluate the implementation of "Serious Games" in local redactions, despite their cost, production rhythm and the lack of specialized personal in Ecuador, analize their possible uses and in general sensibilize the local journalists, editors and faculty to this new narrative format.

Keywords: serious games, journalism, interactivity, communication, data, engagement

Fecha de envío: 10/12/2014 • Fecha de aceptación: 08/01/2015
http://posts.usfq.edu.ec • post(s) interactivo: http://postsjournal.org
post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ

CC BY NC SA

Informar con juegos serios: sus potencialidades y limitaciones para el periodismo actual

Un oxímoron no tan contradictorio

A primera vista, el concepto de *juego serio* parece un oxímoron. ¿Pero qué tan contradictorios son en realidad los conceptos de *seriedad* y de *juego*? La noción de juego serio no es nueva. Numerosas especies animales evidencian que pocos conceptos pueden ser más serios que el aprendizaje de la vida en grupo y la propia supervivencia al enseñar a sus crías a cazar de manera lúdica. El sintagma *serio ludere* fue utilizado desde el Renacimiento para calificar el uso del "humor en la literatura con la finalidad de transmitir nociones serias" (Manning, 2004).

Por otra parte, en su clásico *Homo Ludens*, Johan Huizinga (1949) argumenta que el juego "es más que un simple fenómeno fisiológico o un reflejo sicológico… Es una función significativa" del ser, o sea que "tiene sentido" (Huizinga, 1949: 1). La integridad del juego se pervierte si este es usado para cumplir una función social, pues debe ser una actividad libre, de entrada y salida voluntaria, y "claramente separada de la vida *ordinaria* por su naturaleza *no seria*" (Huizinga, 1949: 7, 8). Stuart Brown y Christopher Vaughan (2009), en su libro *Play: How it shapes the Brain, Opens the Imagination and Invigorates the Soul*, concuerdan con Huizinga al caracterizar al juego como sin objetivo, absorbente y restaurador. Jugar es su propia recompensa y lo más importante, es divertido. Sin embargo, Brown y Vaughan agregan una característica que diluye las fronteras entre los dos términos del oxímoron: el juego para ellos es algo "aparentemente tan importante para nuestro desarrollo y sobrevivencia que el impulso para jugar se ha vuelto una necesidad biológica" (Brown y Vaughan, 2009:

42). Si examinamos nuestra vida diaria, podemos constatar fácilmente el carácter lúdico inherente a nuestras actividades. En un ensayo publicado en la revista virtual *Game Studies*, Héctor Rodríguez (2006) afirma que "numerosas manifestaciones de la cultura consideradas serias poseen intrínsecamente aspectos lúdicos".

En mi calidad de corresponsal de medios como Radio Francia Internacional, Radio Canadá y La Croix, y como coordinador de la carrera de Periodismo Multimedios del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito, me interesa la reflexión sobre las técnicas, tecnologías y formatos que pudiesen contribuir a la (r)evolución de los medios. En estas reflexiones, no pretendo analizar la crisis actual de los medios de comunicación, el impacto de las TIC, la convergencia de medios transformados en grupos multimedia, o el desarrollo de la comunicación ciudadana, aunque considero que los medios se han *digitalizado* en su lucha por sobrevivir, pero no han adaptado sus prácticas a las potencialidades de la web. La creación de redacciones convergentes como el Newsplex, sin una modificación de la cultura periodística imperante, se traduce en redacciones que solo repiten los formatos existentes, añadiendo toques ocasionales de hipertextualidad e interactividad. En este ensayo quiero reflexionar sobre la pertinencia y las limitaciones del uso de los *juegos serios* con fines periodísticos, partiendo de datos preliminares sobre su factibilidad en términos de costo, personal especializado y tiempos de producción dentro de redacciones que posiblemente no están preparadas para la llegada de este nuevo formato periodístico.

Definiendo el juego serio periodístico

Nací en 1960 y no me considero parte de la generación que Marc Prensky (2001) llama *digital natives*. Aunque los

videojuegos me acompañaron en mi adolescencia, he asumido más el rol de jugador que el de creador o programador. Como muchos de mi generación, jugar en la edad adulta me ha hecho sentir culpable porque se considera como una distracción, una huida del trabajo y de la vida real en general. Jugar no es algo *serio*, y mucho menos para un periodista que trabaja con la materia prima *seria* por excelencia: la noticia. ¿Pueden acaso los *juegos serios* cambiar este paradigma?

Para empezar, necesitamos definir un *juego serio* en su uso periodístico. En este uso, los objetivos del juego son definidos con anterioridad y no se limitan al simple entretenimiento, sino que cumplen con una o varias de las siguientes finalidades: transmitir datos (informar, enseñar); sensibilizar (estimular a la acción, involucrar); y dar sentido (contextualizar, editorializar, explicar). El *juego serio* puede funcionar de manera independiente, o como complemento de otros formatos periodísticos convencionales. El impulso lúdico y el carácter realista o fantasioso del juego son elementos subordinados a la obtención (o no) del efecto deseado por los creadores del juego. En este caso, el fin justifica los medios, siempre y cuando la filosofía y los contenidos del juego no contradigan los principios deontológicos de la profesión.

El potencial de los juegos serios

En su libro *Newsgames: Journalism at Play*, Bogost, Ferrari y Schweizer (2010) afirman que los videojuegos son una nueva manera –aunque obviamente no la única– de hacer buen periodismo. Cofundador del estudio de creación de juegos sobre asuntos sociales y políticos Persuasive Games, Bogost (s/a) añade que "los juegos de video son hijos de la era digital más que una forma digitalizada de medios anteriores". Los juegos ofrecen

posibilidades complementarias a los formatos periodísticos clásicos porque pueden, entre otras cosas, proponer simulaciones interactivas, recrear eventos históricos o crear comunidad. Un juego permite la recreación virtual de un hecho noticioso y puede ofrecer oportunidades para que el usuario tome decisiones o vea las consecuencias de las mismas.

Investigadores como Jane McGonigal (2003, 2007) argumentan que los juegos conocidos como *Augmented Reality Games* (ARG) son catalizadores de la inteligencia colectiva. Los ARG proponen enigmas por resolver con datos y cifras disponibles en la web y también en otros medios o artículos. Además pueden relacionarse con el jugador por medio de correos electrónicos o llamadas telefónicas, siguiendo la lógica del relato *transmedia*. McGonigal explica cómo el colectivo *Cloudmakers* resolvió una compleja serie de misterios mediante una movilización colectiva que se realizó en tres etapas, similares a la metáfora de las abejas. La primera etapa reconstruyó el *espíritu de la colmena* al favorecer la aparición de una *cognición colectiva*. Los participantes descubrieron el juego y organizaron un sistema de intercambio de información por medio de foros y *mailing lists*. La segunda etapa fue de cooperación. Los jugadores trataron de dar sentido a una masa aparentemente disparatada de elementos, elaboraron hipótesis y se dividieron en equipos. La tercera etapa hizo evolucionar esta inteligencia colectiva. Entonces intervinieron los creadores del juego o *puppet masters* para cambiar las reglas en función de las reacciones y descubrimientos de los jugadores. Las similitudes entre la lógica de un juego ARG y la de un medio de comunicación son evidentes: las etapas de movilización colectiva de los ARG se parecen a las tareas de los medios, los cuales buscan transmitir datos, darles sentido y ofrecer una lectura editorializada de los mismos. ¿Más que una coincidencia?

La historia reciente de los juegos serios

La expresión *juegos de guerra* no es casual. El primer *juego serio* exitoso, *American´Army (AA)* fue creado en 2002 a pedido del ejército estadounidense para mejorar su sistema de reclutamiento. AA se lanzó en Internet el 4 de julio, día de la independencia de los Estados Unidos, como un juego que proponía ejercicios de entrenamiento y misiones de combate. Los mejores jugadores recibieron un correo oficial de invitación a integrarse a las filas del ejército y fue esta finalidad la que otorgó al juego el calificativo de *serio*. Los juegos de video de tipo *First Person Shooter* (FPS) fueron considerados como el medio más eficaz para reclutar jóvenes de entre 16 y 24 años. Este dato por sí mismo debería llamar la atención de los medios de comunicación impresos, los cuales enfrentan actualmente la pérdida de sus jóvenes lectores.

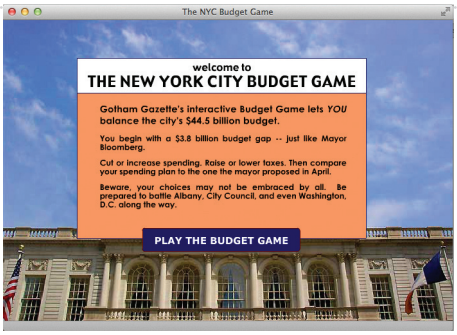
El campo de la simulación es uno de los dominios por excelencia de los juegos serios, siendo los simuladores de vuelo los ejemplos más conocidos. Digno de atención es *Pulse*, creado por Breakaway en 2007 para entrenar a médicos en la gestión de crisis humanitarias. De hecho, el sector humanitario es uno de los grandes consumidores de *juegos serios*, desarrollados a pedido de ONG u otras organizaciones internacionales, con el fin de sensibilizar sobre catástrofes humanitarias. La presentación interactiva y lúdica de contenidos noticiosos o de actualidad es utilizada regularmente en el mundo de los documentales, y más recientemente de los web-documentales como los premiados *La Cité des Mortes* (La Ciudad de las

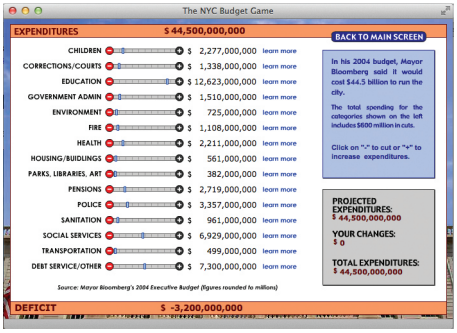
American´s Army. Recuperado de http://americas-army-special-forces-overmatch.softonic.com/

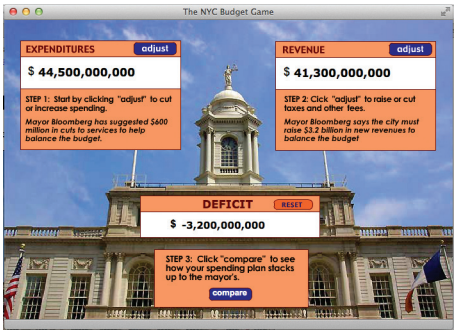
Muertas) sobre los feminicidios en Ciudad Juárez, y *Prison Valley* sobre la industria carcelaria. Realizados por la productora francesa UPIAN. Estos web-documentales tienen elementos de juegos de aventura y de investigación que incitan al usuario a buscar datos y profundizar sobre la temática propuesta.

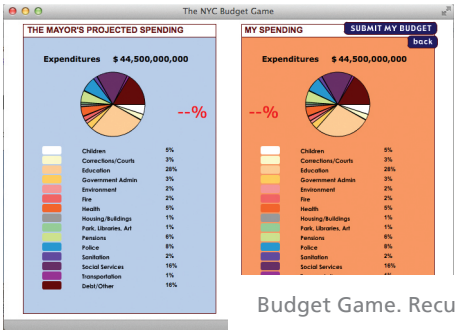
Usos posibles de los juegos serios en periodismo

A pesar de su potencial, los *juegos serios* ocupan un lugar marginal en los medios de comunicación, posiblemente por falta de personal especializado, recursos, o por una inadecuada comprensión de su utilidad. Para explorar este potencial, recordaremos las misiones tradicionales encomendadas a los medios de comunicación y al periodismo. La discusión sobre el rol de los medios y de los periodistas no es reciente. En un ensayo publicado en 1830 (citado por el político suizo Ueli Maurer en 2013), Ludwig Snell, una de las grandes voces del liberalismo suizo de ese entonces, distingue tres funciones políticas para la prensa: una función *formadora* de recolección, discusión y propagación de ideas sometidas a un proceso de libre competencia; una función *prohibitiva* de revelación y combate de los abusos de poder, lo que llamaríamos hoy periodismo de investigación; y una función *constitutiva* de nexo entre los ciudadanos y el Estado. Recientemente, las funciones de los medios de comunicación han sido resumidas a tres roles principales: informar (tras un proceso de recolección, selección y formateo de datos); educar/formar; y distraer. Se agregan a veces las nociones de sensibilización y de ayuda al cambio de comportamiento, que pueden ser resumidas en la palabra inglesa *engagement*. En un video educativo de *France Télévisions*, el periodista francés Eric Scherer habla de cuatro grandes misiones para el periodismo: la recolección de información, la investigación, la explicación y el análisis.





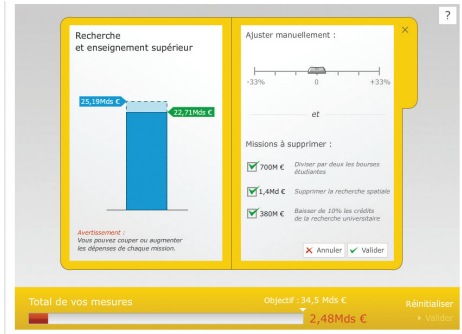




Budget Game. Recuperado de: http://www.gothamgazette.com/budgetgame/

El debate sobre el rol del periodista y de los medios se basa generalmente en dos sistemas conceptuales opuestos. El primero, un sistema positivista, considera a la realidad social como un dato (o una serie de datos) que puede ser recolectado sin ser alterado. Al estar compuesto de hechos *en bruto* –objetivos y por lo tanto inobjetables– la actualidad puede ser transmitida al receptor sin que la forma y/o lenguaje utilizados puedan alterarla. Por el contrario, el segundo sistema, llamado *constructivista*, considera que la realidad social –y por lo tanto la información– no son meros datos, sino el resultado de construcciones sociales antes que individuales. Estas construcciones son el resultado de lógicas profesionales y sociales, así como de sistemas de percepción que compiten entre sí por la hegemonía. En lugar de discutir los méritos de cada uno de estos sistemas, el objetivo de este ensayo es valorar la adaptación o no de los juegos serios a cualquiera de ellos. Dicho sea de paso, comparto la opinión del profesor Bernard Delforce, para quien estos sistemas no son ni alternativos ni mutuamente excluyentes. Si tuviera que escoger una –y solo una– función de los medios, y por ende de los periodistas, yo escogería la necesidad de dar sentido al mundo que nos rodea. Como lo dice el periodista y analista Bertrand Lemaire, "para entender mejor una profesión, más vale empezar por preguntarse para qué sirve". ¿Qué esperamos exactamente de un periodista? ¿Artículos o reportajes? ¿Para qué? Mi respuesta es: dar sentido, explicar, contextualizar.

Para este ensayo retomaré la definición de *juego serio* propuesta en el campo periodístico, cuyo

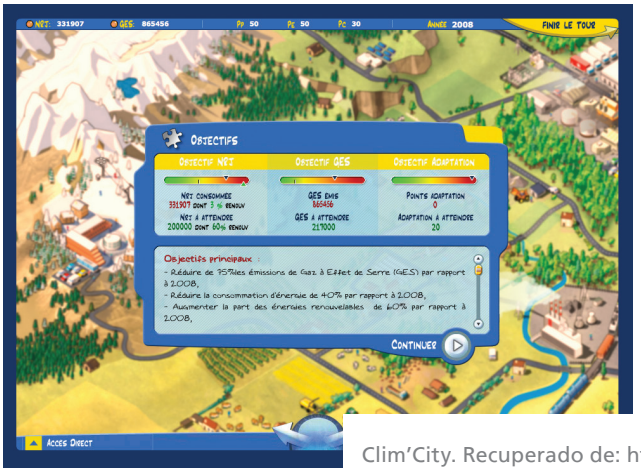


Objectif Budget. Recuperado de: http://www.lefigaro.fr/economie/objectif-budget.php

objetivo tiene que ser definido con anterioridad y no debe limitarse al entretenimiento, sino que debe cumplir con una o varias de las siguientes finalidades: transmitir datos con el fin de informar o enseñar; sensibilizar para involucrar o incentivar a la acción; y dar sentido para contextualizar, editorializar o explicar. No todos los ejemplos detallados a continuación han sido elaborados por y para medios, sino por gobiernos, ONG o empresas. Mi objetivo es analizar su potencial periodístico y sus argumentos narrativos.

Transmitir datos con el fin de informar o enseñar

Jugar con datos es la propuesta de *Balance 2009*, elaborado por la publicación virtual *Gotham Gazette* de Nueva York, cuyo objetivo es que el usuario elabore el presupuesto de la ciudad sobre la base de cifras oficiales reales. Cada gasto decidido por el jugador debe ser compensado mediante la creación de un ingreso adicional. En forma similar, el juego *Objectif Budget* (Objetivo Presupuesto), del diario francés *Le Figaro*, propone a sus lectores elaborar el presupuesto galo bajo el escrutinio de los mercados, agencias de notación y los sindicatos. Los jugadores obtienen una nota y un *ranking* que pueden compartir y debatir con otros jugadores. En estos ejemplos, el juego es comparable a una nueva forma de infografía, formato periodístico usado con frecuencia. Al igual que la infografía, el juego presenta una gran cantidad de datos de una forma que no solo es gráfica sino lúdica.



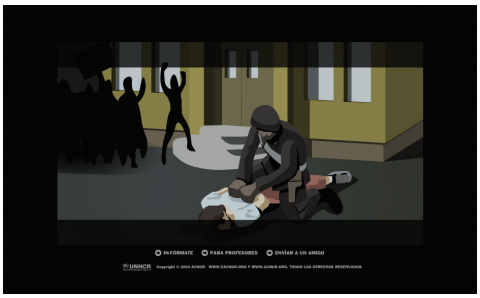
Clim'City. Recuperado de: http://climcity.cap-sciences.net/climcity.php

Ahora bien, los creadores de este tipo de juegos deben cuidar el aspecto lúdico y evitar el producir aburrimiento. En el caso de *Balance 2009*, el jugador elabora un presupuesto conforme a sus opciones políticas o sociales, pero no tiene un objetivo que cumplir, lo que limita el aspecto lúdico. *Objectif Budget*, por el contrario, fija objetivos en función del grado de rigidez presupuestaria escogida. Cada decisión viene acompañada de datos reales y de unas breves indicaciones sobre los pros y los contras de cada decisión. Como sugiere la definición de juego serio periodístico, estos juegos cumplen con varios objetivos: incentivan al jugador a interesarse por estudiar los datos del presupuesto (informar); la complejidad del tema incita a emitir opiniones más ponderadas, tanto al momento de juzgar las decisiones de las autoridades (involucrar) como al de plegar –o no– a la intención editorial de los promotores del juego (contextualizar). Otro ejemplo es *Clim´City*, creado en Francia, para facilitar la comprensión del problema del calentamiento global. El objetivo del juego es limitar las emisiones de gases de efecto invernadero de una región por 50 años. Cada decisión tomada por el jugador es evaluada mediante informes

multidisciplinarios. Mientras que una infografía clásica solo podría articularse alrededor de una familia de información (caso contrario se volvería confusa), este juego refleja mejor la complejidad de la problemática.

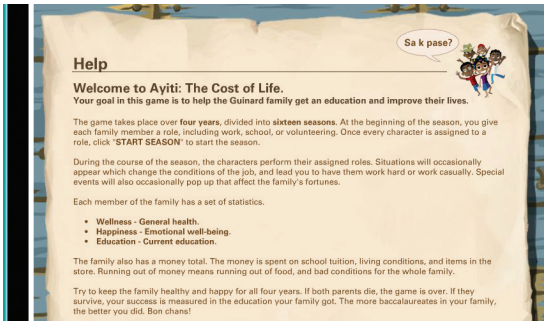
Sensibilizar para involucrar o incentivar a la acción

Esta es el área en la cual los juegos serios tienen la posibilidad de complementar formatos periodísticos más clásicos. Básicamente, el juego permite al jugador ponerse en los zapatos de otro. *Envers et contre tout* (A pesar de todo), producido por el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR), pone al jugador en el rol de un refugiado que se opone a un régimen militar opresivo y que debe huir para evitar ser apresado. Sin embargo, no podrá evitar los inconvenientes que pasan los exiliados: arrestos, interrogatorios, llegada a un país poco amigable, dificultades de integración, etc. Este juego tiene 12 etapas y en cada una el jugador debe tomar decisiones sin tener todos los datos a su disposición, al igual que un refugiado real. Si se equivoca, el *game over* es inmediato, provocando un sentimiento de injusticia que acerca al jugador a la realidad del refugiado.



Papers, Please, de Lucas Pope, explora los impulsos del totalitarismo y de la condición humana, a la vez que muestra los estrechos límites que separan al salvajismo de la civilización. El juego da la bienvenida al jugador a Arstotzka, país co-

Envers et contre tout. Recuperado de: http://www.enversetcontretout.org

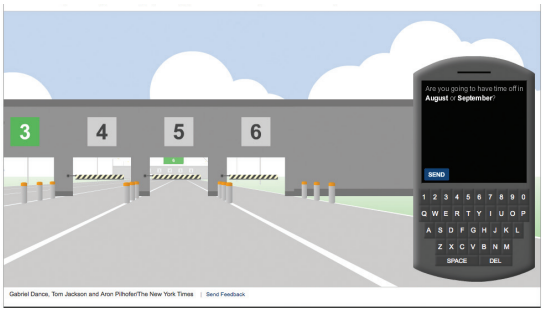


munista y totalitario ficticio: "Acaba de ganar el puesto de guardia fronterizo", dice el juego, y continua: "Usted debe manejar los flujos de inmigrantes, descubrir espías y refugiados económicos". Cualquier incongruencia en el papeleo puede destruir (o no) el sueño de los migrantes. Todo depende de lo que usted decida hacer. Puede ser bondadoso y tolerante con los inmigrantes, pero sus gestos son vigilados y sus decisiones pueden acarrear consecuencias para usted y su familia. ¿Cuánto tiempo resistirá el jugador antes de transformarse en un funcionario disciplinado y cómplice de la dictadura?

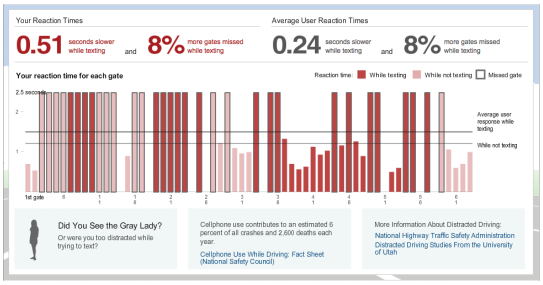
Por más que su grafismo y su banda sonora sean simples, *Ayiti: The Cost of Life* ilustra la cotidianidad de una familia pobre de Haíti. En este juego, desarrollado por la ONG Global Kids y GameLab, el jugador debe planificar cuatro años de vida de una familia de cinco haitianos sobre la base de tres indicadores: educación, salud y felicidad. Como en la vida real, el presupuesto es reducido, por lo cual cada decisión tiene repercusiones dramáticas: enviar un hijo a la escuela es rentable a mediano plazo, pero el costo de su escolaridad limita el presupuesto de salud de la familia. La intencionalidad previa de los creadores del juego (condición indispensable para que un juego sea considerado serio) es sensibilizar al usuario sobre las condiciones de

Ayiti, the cost of Life. Recuperado de: http://www.brainpop.com/games/ayitithecostoflife/

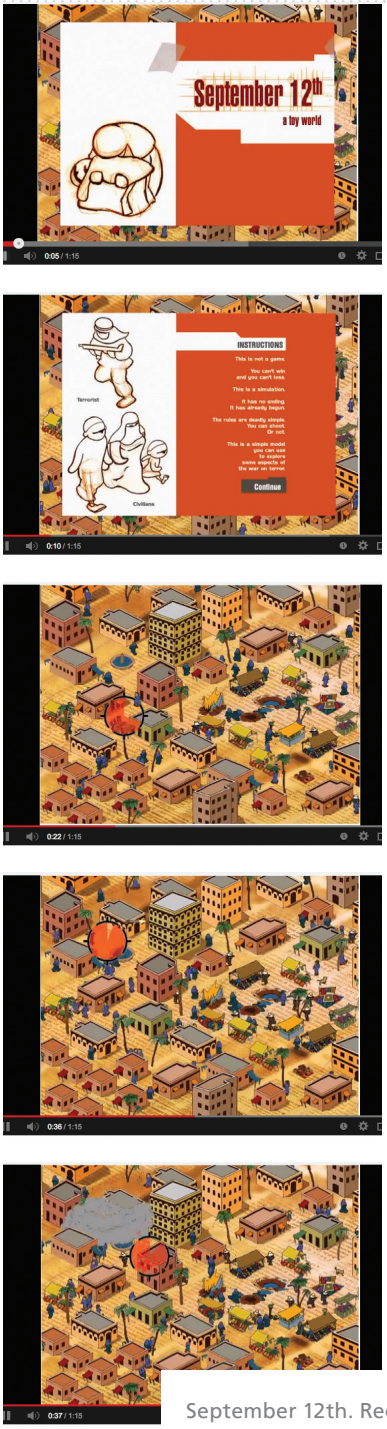
vida paupérrimas de la población haitiana. Utilizar este tipo de recursos lúdicos en el periodismo implica un cambio de paradigmas; si queremos ponerlos al servicio de la tarea informativa tendremos que dejar de contar las historias para enfocarnos en un sistema en el cual el jugador construye sus propias experiencias sobre la base de constantes recordatorios de la realidad. "Choose systems over stories", recomienda Bogost en *Newsgames: Journalism at Play* (Bogost, Ferrari, Schweizer, 2010: 179).



Realizado a pedido del Programa de Alimentación Mundial de las Naciones Unidas en 2005, *Food Force* pide al jugador resolver una situación de hambruna en un país devastado por un conflicto bélico. El jugador deberá superar pruebas – por ejemplo, producir raciones a un costo razonable con el número recomendado de calorías mientras el juego presenta información sobre la situación real de países que enfrentan hambrunas. *Food Force* tiene una lógica propia, es decir, no necesita de elementos adicionales para transmitir su mensaje. Los periodistas pueden utilizar esa lógica y/o utilizar el juego serio como un complemento de recursos periodísticos más clásicos. Esta es quizá la solución más viable para los medios. *The New York Times*, por ejemplo, hizo *Gauging your Distraction*, juego que propone



Gauging Your Distraction, Especial multimedia The New York Times. Recuperado de: http://www.nytimes.com/2009/07/19/technology/19distracted.html?pagewanted=all&_r=0

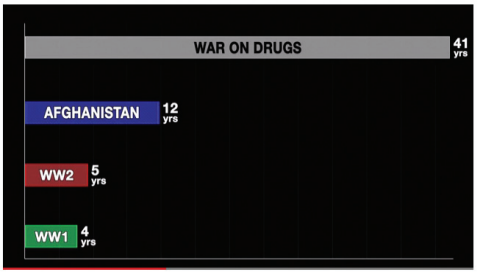


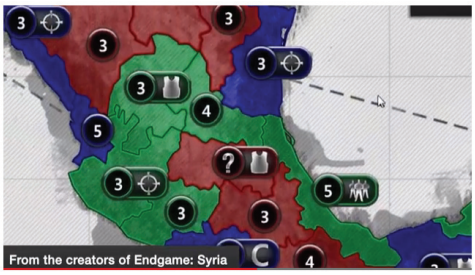
September 12th. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=N1OemWEk5ns

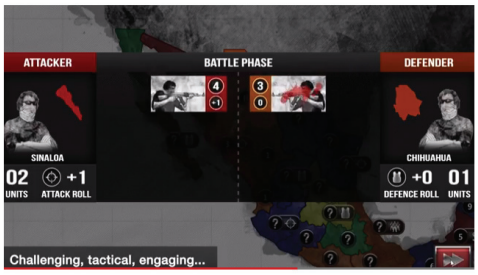
al usuario manejar un auto mientras recibe y manda mensajes en un celular virtual. Considerado por Andrew DeVigal, Editor Multimedia del diario en ese entonces, como un producto interactivo más que un juego serio, *Gauging Your Distraction* es parte de un especial multimedia ganador de un premio Pulitzer.

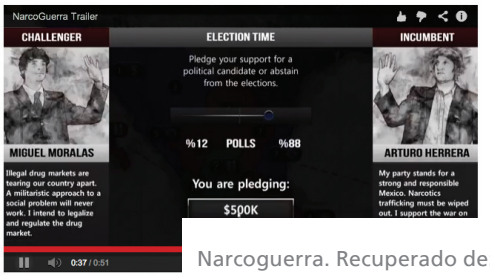
Dar sentido para contextualizar, explicar o editorializar

Esta finalidad es generalmente la que asumen los *juegos editoriales* al servicio de un mensaje. Si bien el jugador puede tener la sensación de elegir y de tomar decisiones, todo juego serio, como cualquier aplicación informática, funciona gracias a una programación que responde a criterios fijados por sus creadores, lo que Bogost llama "retórica procedural" en su libro *Persuasive Games: the expresive power of videogames* (Bogost, 2007: 9). Un juego de este tipo es September 12th, creado en 2003, dos años después de los atentados del 11 de septiembre en Nueva York y Washington. Más que un juego serio, *September 12th* es, de acuerdo a Damien Djaouti (2010), en un artículo para el diario *Le Monde*, un juguete serio. Mientras que un juego establece reglas que evalúan el desempeño del jugador, el juguete no se basa en la noción de ganar. Por ejemplo, la muñeca *Barbie* es un juguete, mientras que el *Monopoly* es un juego. La caja de *Barbie* no contiene fichas o listas de reglas; la de *Monopoly*, en cambio, viene con reglas y con un objetivo: adueñarse del territorio. *September 12th* propone luchar contra los terroristas en una ciudad de Oriente Medio. El jugador puede disparar misiles, pero cada misil provoca "daños colaterales" en la población civil y cada víctima inocente provoca









Narcoguerra. Recuperado de: http://www.gamesforchange.org/play/narcoguerra/

la aparición de más terroristas. Después de un momento, es obvio para el jugador que esta guerra no se puede ganar y que mejor habría sido no disparar el primer misil, una crítica frontal a la *guerra contra el terror* promovida por la administración de George W. Bush.

NarcoGuerra es otro ejemplo de *juego editorial* que cumple con varias de las finalidades del periodismo. Los jugadores asumen la dirección de la policía mexicana antinarcóticos y reciben datos e información de eventos que ocurren en regiones conflictivas. Los datos son transmitidos por policías, periodistas y políticos (informan). Los promotores del juego sensibilizan (involucran) con una intención editorial. Si la policía se vuelve demasiado eficaz, el precio de los estupefacientes sube y aparecen nuevos carteles interesados por el botín. El jugador llega a la conclusión que esta guerra tampoco se puede ganar.

La lógica del *juego editorial* se acerca al objetivo de todo buen artículo de opinión: antes de convencer o modificar creencias enraizadas –ejercicio que requiere de tiempo sin garantía de éxito–, el periodismo de opinión transmite datos y propone una lectura de los mismos en función de la línea editorial de un medio o de la opinión de un articulista. "El objetivo de un juego editorial no es sostener un discurso rígido... es más bien crear una nube de conexiones, de empujar el jugador a interrogarse", afirma Paolo Pedercini, miembro del colectivo de creadores de juegos serios *La Molleindustria*, en un artículo de Florent Mau-

rin del diario *Le Monde*. Este es, sin duda, un objetivo periodístico válido.

Factibilidad de uso de juegos serios en medios periodísticos

Las posibilidades para que la redacción web de un diario o medio *online* use el juego como recurso informativo de manera regular antes que excepcional dependen de varios criterios que examino a continuación:

Tiempos de producción

El juego de video tiene un gran defecto para las cadenas informativas: requiere de mucho tiempo para idearlo y producirlo. Sea a nivel de diseño, gráficos o programación, la producción de un juego serio periodístico es incompatible con el ritmo y la inmediatez de las noticias de actualidad. Sin embargo, las cosas cambian al ritmo de la tecnología. El 19 de abril de 1999, un incendio destruyó *La Paillote chez Francis*, un restaurante construido ilegalmente en Córcega. La investigación demostró que la policía prendió el fuego con orden del entonces prefecto. Este hecho se convirtió en el primer juego serio periodístico de UPIAN y uno de los primeros de Francia. Con música de James Bond, se pide al jugador ponerse un pasamontañas y destruir el restaurante. Por más simple que pueda parecer hoy, este juego fue, en su tiempo, una pequeña revolución: se hizo en menos de 48 horas, acercándose a las necesidades de las noticias de actualidad. Alexandre Brachet, presidente fundador de UPIAN (entrevista personal 13 de abril de 2012) llama a este tipo de juegos serios *cookies* por la obvia referencia a Internet y porque "eran cositas para servirse calientes", uno de los requerimientos de las noticias de actualidad. El *cookie* es la versión web de una caricatura, una forma de acercarse

rápidamente al hecho noticioso de manera sintética y a menudo humorística.

Los tiempos para elaborar un juego serio son variables y dependen de su complejidad. *Gauging Your Distraction*, por ejemplo, requirió de tres a cuatro semanas de producción. Los juegos del *New York Times* que permitían la reelaboración del presupuesto federal requirieron dos días de producción, pero semanas de planificación. Aunque la tecnología mejorase, la elaboración de un juego serio requiere de un tiempo mínimo irreducible por su naturaleza multidisciplinaria: debe ser concebido, dibujado, animado, codificado y probado. Brachet habla de un día de grafismo y dos de desarrollo para juegos simples. En esas condiciones, difícilmente podrá acoplarse a las *breaking news*. Esto no quiere decir que su uso no sea posible, sino que los medios deberán buscar formatos y herramientas más simples, algunas ya conocidas y usadas, como los *quizzes*, que son una forma sencilla de juego serio.

Personal especializado:

La falta de personal especializado en juegos serios en las redacciones es un hecho. Como coordinador de la carrera de Periodismo Multimedios de la USFQ, me interesaba saber si se podría definir un perfil tipo de creador/diseñador de juegos serios para agregarlo a nuestra carrera. Tras entrevistas con especialistas como Andrew DeVigal (entrevista personal, 24 de julio de 2012), Alexandre Brachet y Asi Burak (entrevista personal el 5 de abril de 2012), no creo que se pueda formar un especialista, salvo excepciones, en el marco de una carrera periodística clásica. Se requiere de una formación específica, con una perspectiva multidisciplinaria para estudiantes de distintas carreras como Periodismo, Diseño y Programación. Es importante la formación de *story builders* especializados

en definir las necesidades multimedia de cada historia, que incluyan la posibilidad de usar un juego serio. Los diseñadores de juegos serios provienen de mundos variados. No son necesariamente expertos en causas sociales, pero son apasionados por ellas. Por ejemplo, Asi Burak, copresidente de *Games for Change*, fue miembro del Cuerpo de Paz antes de producir juegos serios.

En relación a los potenciales socios, Brachet asume una posición poco quijotesca. No desea ni "pelear contra molinos de viento" ni tratar de convencer a aquellos periodistas profesionales –todavía numerosos– que le preguntan si un juego puede *dañar* un contenido. Brachet solo se conecta con personas que comparten su deseo de innovación, que intuyen el potencial del juego y que prefieren el trabajo en equipo. Una idea puede nacer del periodista de un medio, ser trasladada a un equipo especializado que ideará una interfaz de juego y que será después diseñada y programada. Como líder de unas 20 personas en el *New York Times*, hasta su nombramiento en la universidad de Oregón, Andrew DeVigal compartía una realidad diaria similar: su equipo trabajabaa apenas con una docena de los 1100 empleados del medio, es decir, aquellos editores más interesados en "empujar los límites, buscar maneras de involucrar a sus lectores. No hay razón para conectarse con todos los demás".

Es interesante advertir que la política de contratación del *New York Times* ha evolucionado estos últimos años. No contrata solamente periodistas, confirma DeVigal, sino también desarrolladores, programadores, *community managers* y *web presenters*. Lo difícil es encontrar técnicos con entendimiento de las necesidades del relato periodístico. En las universidades, debiera propiciarse una reflexión sobre la posibilidad de proponer clases convergentes entre varias áreas enfocadas en la realización de juegos serios. Desde hace cinco o seis años, Columbia University ha formado tecnoperiodistas, periodistas de datos y periodistas desarrolladores con conocimientos de programación y con una pasión

por el *story-telling*. Pasión es también la palabra usada por Burak cuando me contó sobre el perfil de un desarrollador de juegos serios. La pasión creativa debe tomar precedencia en la contratación de expertos en contenidos e investigación, así como en la categoría de persona que, según DeVigal, hace falta en la redacción del *New York Times*: especialistas en técnicas de *engagement* que puedan involucrar al público, es decir, personas formadas en *Game Studies*.

Mercado y costos de producción

Este es quizá el aspecto que mejor explica el poco o nulo desarrollo de los juegos serios en las redacciones de la mayoría de medios de América Latina. Los proyectos citados en este ensayo han sido financiados en su mayoría por empresas, gobiernos, ONG y organismos internacionales. El mercado todavía no favorece el levantamiento de fondos para causas sociales. La distribución del juego serio no es fácil y tampoco es fácil lucrar de él. Atraer nuevos jugadores implica identificar a los juegos serios como un nuevo *media*, asunto todavía pendiente. Sin embargo, la tendencia es que los *creadores* empiezan cada vez más temprano gracias a plataformas robustas de *game makers* que permiten hacer juegos a personas que no saben programar.

Los modelos económicos de los juegos serios y de los web documentales son variados. UPIAN asumió una posición ideológica: "Somos ciudadanos con cosas que decir", indica Brachet, quien produjo sin costo juegos como *Presibourse* (Presibolsa). Para denunciar el peso del *marketing* en los procesos electorales, *Presibourse* reproduce un sistema de compra en línea que propone comprar y vender candidatos presidenciales como si fueran acciones. En Francia, la producción de documentales –lo cual puede ser un modelo para el futuro de la industria local del juego

serio– funciona con la participación de un difusor audiovisual como *France Télévisions* que paga las produciones más ambiciosas con el apoyo del Centro Nacional del Cine, con un medio encargado de difundir el producto, y con una productora.

Los medios en línea (y los medios en general) no tienen recursos económicos suficientes como para financiar los web-documentales y los juegos serios ambiciosos. Hablo de estos dos formatos porque numerosos web-documentales usan elementos de *gamification*, es decir de recursos lúdicos de los juegos serios. ¿Qué medio podría, por ejemplo, permitirse costear por sí solo el web-documental sobre el escándalo político *Clearstream* en Francia? Este programa contiene 10 horas de contenido, cuatro años de investigación, y todas las piezas judiciales a disposición de los internautas en forma lúdica, a un costo de 300.000 euros. Por falta de modelos económicos o políticas colaborativas entre medios, universidades, productoras, empresas y/o el Estado, la probabilidad de que se estanque la temática de los juegos serios en América Latina es elevada.

Mecanismos de funcionamiento

Aunque el estudio de los juegos es todavía una ciencia en pleno desarrollo, los progresos son constantes. En *Persuasive Games*, Bogost (2007) explica que los juegos persuasivos pueden actuar de tres maneras diferentes. Primero, como refuerzo de un sistema de valores preexistentes. Usando metáforas simples, el juego puede ser considerado como propagandístico. Un ejemplo citado por Bogost es *Tax Invaders*, promovido por el Partido Republicano para apoyar su mensaje antiimpuestos. Segundo, como desafío al sistema de valores del jugador. En *Papers Please*, el jugador termina por entender que su rol de guardián de la frontera es igual o más perverso

que los delitos que supuestamente combate. Tercero, como implicación. Involucrar al jugador permite pasar un mensaje, a veces de manera involuntaria. Bogost cita como ejemplo al videojuego más exitoso de la Historia: *GTA o Grand Theft Auto: San Andreas*. El mensaje secundario del juego es que para mantener su velocidad, el jugador no debe engordar, haciendo referencia al problema de la comida chatarra en los Estados Unidos. Esta comida es la más barata y si el jugador no tiene dinero tendrá que comprarla, estableciendo una relación directa entre la mala alimentación y la pobreza.

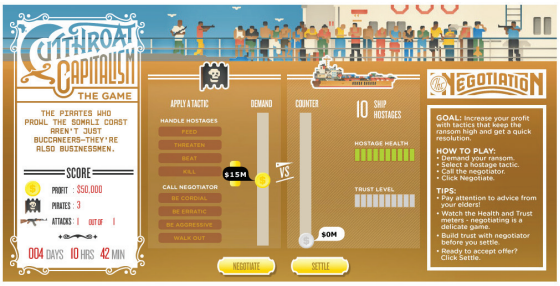
La experiencia también permite hacer mejoras en los juegos. *Gauging Your Distraction* no funcionó como estaba previsto. La intención original era sensibilizar a la población sobre el peligro de mandar SMS mientras maneja. La retroalimentación obtenida (por ejemplo, la velocidad de manejo de la simulación fue considerada excesiva) comprobó que los usuarios desafiaron la concepción misma del juego antes de reflexionar sobre su mensaje. ¿Fracaso? No. Simplemente, una lección que llevó a la unidad multimedia del *New York Times* a evaluar la pertinencia de la simulación escogida.

Sobre el valor agregado del juego serio, el personal del diario también es prudente.

Grand Theft Auto San Andreas. Recuperado de: http://www.rockstargames.com

Tax Evaders. Recuperado de: http://www.taxevaders.net/

Según DeVigal, "hemos descubierto que si el juego contiene demasiada cantidad de datos y hechos noticiosos reales, se vuelve menos divertido". Si eso parece comprometer el posible uso del juego serio como auxiliar al periodismo de datos, ¿será esta una razón para parar el experimento? No. Solamente debe ser considerado como un incentivo para seguir ensayando. Crear un juego serio no es una ciencia exacta. Algunos pueden funcionar y otros no, al igual que cualquier formato periodístico. *Tax Evaders*, por ejemplo, ilustra los niveles de evasión tributaria de las más grandes corporaciones de los Estados Unidos y fue concebido como una respuesta a *Tax Invaders*. Funciona de manera similar a la interfaz del famoso *Space Invaders*. El juego fue proyectado el 15 de abril (Tax Day en los Estados Unidos) en las paredes de las corporaciones incriminadas, junto con una exitosa campaña en Twitter. Sin embargo, el creador del juego reconoce fallas de concepción, en este caso la recuperación de una interfaz que no necesariamente cumplirá con el mensaje del juego editorial. Según Bogost, esta interfaz tiene un marco ideológico conservador antes que progresista.



Por una evaluación efectiva

Los mecanismos de evaluación de los juegos serios deben asegurar la suficiente confiabilidad para que los medios puedan calcular su efecto y su rentabilidad. Más allá de los métodos clásicos (*focus groups, pre-tests, post-tests*), el *embedded assesment* está incrustado en el código del juego y permite detectar comportamientos, pero, por la heterogeneidad de los juegos serios, no se pueden generalizar los métodos de medición de efectividad. La instalación de marcadores depende del formato del producto. En algunos casos se medirá la audiencia en función del número de videos consultados, en otros será el tiempo pasado en el sitio o el avance del jugador en el juego. Independientemente del marcador de efectividad, el juego debe responder a una de las características del internet: un concepto y formato que permite transmitir datos tanto al jugador que se quedó 10 minutos como al que terminó el juego. La experiencia debe ser provechosa cualquiera sea el tiempo de consulta o de juego.

No debe olvidarse además que no toda historia es compatible con el uso de un juego serio. La investigación *Clearstream* antes mencionada cuenta

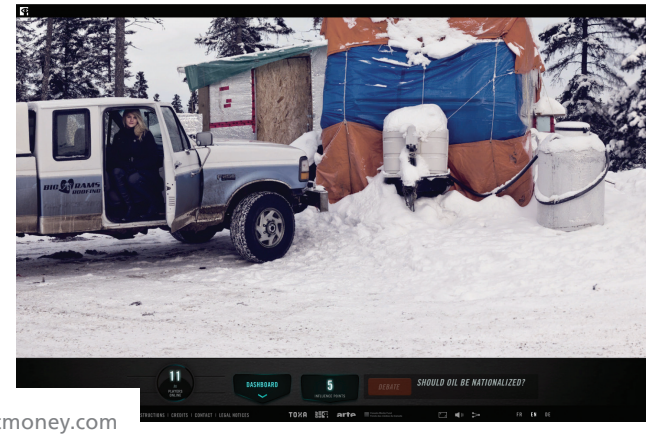
Cutthroat Capitalism. Recuperado de:
http://www.wired.com/special_multimedia/2009/cutthroatCapitalismTheGame

un escándalo político siguiendo la lógica de una investigación judicial, compatible con un juego de progresión y de investigación. Otros como *Cutthroat Capitalism* simulan ataques en el océano Índico para introducirnos al modelo económico poco ético de un pirata somalí y al *arte* de negociar rehenes. Otras historias simplemente no calzarán en un formato de juego.

Conclusiones

La utilidad de los juegos serios para profundizar temas, transmitir datos, involucrar al público o hacer conocer alguna causa ha sido probada repetidamente. Eso se refleja en el interés de organismos públicos, privados y ONG (como la Casa Blanca, ONU, McArthur Foundation, Ford Foundation, NASA, Fundación Gates…) por invertir en su creación. Además, la comunidad involucrada, como financistas, productores e investigadores, es entusiasta y crece rápidamente. En 2004, el primer acto organizado por *Games for Change* atrajo a unos 40 activistas. La cifra subió a 800 presentes y 10.000 fanáticos en línea para el encuentro de 2011, que contó con Al Gore como conferencista principal.

Rosental Alves, profesor de la Universidad de Austin, dijo el 7 septiembre de 2013, en su conferencia de cierre del Primer Congreso de Periodismo Digital de la Universidad Mayor en Chile y Primer Congreso Internacional SEAP Chile: "El periodismo de la era posindustrial. El futuro llegó", que el *mejor enemigo* de un medio escrito es el editor de talento, tan especializado y tan competente que atrasa el momento de la inevitable evolución de este mismo medio. Los juegos serios en periodismo deben ser considerados como un nuevo formato que, al igual que otros, tiene sus pros y contras. Aunque requieren de estudio y experimentación, su potencial no debe ser desaprovechado.



Fort McMoney. Recuperado de: http://www.fortmcmoney.com

Como muestra, consideren el documental interactivo *Fort McMoney* que mezcla las narrativas tan diferentes del juego de video y del documental para ofrecer una nueva escritura y una mayor participación del jugador-internauta. Este producto híbrido les propone visitar la ciudad canadiense de Fort McMurray, El Dorado petrolero y catástrofe ambiental. Este juego documental elaborado por el escritor, cineasta y documentalista David Dufresne, con la cadena Arte, la productora Toxa y la Oficina Nacional del Cine de Canadá, propone explorar una ciudad del *boom* petrolero canadiense y su vida desmesurada. *Fort McMoney* les propone encontrar decenas de personajes reales, autoridades, petroleros, ecologistas, habitantes, indígenas, para enten-

der de mejor manera la problemática de la zona. Citado por el diario *Le Monde*, Dufresne precisa que no propone "un enfoque sino varios", con el objetivo de provocar cuestionamientos en el público-usuario-jugador, "que el público vaya más allá de sus propias convicciones", objetivo central de todo medio periodístico digno de este nombre. Para lograrlo, el resorte lúdico del videojuego toma sentido. El jugador gana puntos de experiencia para cada encuentro virtual con personajes reales. Estos puntos le dan la posibilidad ulterior de tener más peso en elecciones interactivas organizadas sobre temas de la vida diaria en la ciudad o en consultas populares sobre temas ambientales y controvertidos. Los *electores* se ven proponiendo artículos de prensa ligados a las temáticas de cada *elección*. Esos elementos interactivos, informativos y lúdicos proponen una nueva forma de narración global transmedia con la posibilidad de comparar, a mediano plazo, la evolución virtual y real de la ciudad de Fort McMurray.

Con dos años de investigación y un presupuesto de más de US$ 800.000, *Fort McMoney* claramente no está al alcance de un medio por si solo. Sin embargo, otros modelos son posibles, si es que los medios, generalmente renuentes a salir de sus formatos tradicionales, entienden que el contexto actual de crisis no debe empujarles al repliegue sino, al contrario, a probar nuevas formas narrativas, *newsgames* incluidos. Como lo nota Bogost (2010) en *Newsgames*: Journalism at Play, "*Newsgames are not a charmed salve that will cure the ills of news organizations overnight. But they do represent a real and viable opportunity to help citizens form beliefs and make decisions*" (Bogost, 2010: 10). Brachet no dice otra cosa y ofrece una excelente excusa para terminar este ensayo: "Más allá de teorizar, necesitamos ahora hacer, hacer y hacer cada vez más juegos serios". Así que: buen juego. post(s).

Bibliografía

BOGOST, I., FERRARI, S. y SCHWEIZER, B.
2010 *Newsgames: Journalism at Play.* Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

BOGOST, I.
2011 *How to do things with videogames.* Minneapolis: University of Minnesota Press. Disponible en línea en http://www.bogost.com/games/ http://www.bogost.com/games/persuasive_games_1.shtml

2007 *Persuasive Games, the expresive power of videogames*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

BROWN, S. M.D. Y VAUGHAN C.
2009 *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination and Invigorates the Soul.* New York: Penguin Group.

CAILLOIS, R.
1967 *Los Juegos y los Hombres*. París: Editions Gallimard.

DELFORCE, B.
1996 «La Responsabilité sociale du journaliste: donner du sens». Conferencia dictada el 3 de junio de 1996 en Lille (Francia): 16-18. Disponible en línea en http://www.cahiersdujournalisme.net/cdj/pdf/02/02_Delforce.pdf

DJAOUTI, D.
2011 «Serious Game design: Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire». Tesis inédita de doctorado. Universidad de Toulouse III, Francia. Disponible en línea en http://www.ludoscience.com/files/these_djaouti.pdf

2010 «Pour comprendre les serious games: bien les nommer, bien les classer». En Le Monde.fr Disponible en línea en http://lesclesdedemain.lemonde.fr/villes/pour-comprendre-les-serious-games-bien-les-nommer-bien-les-classer_a-13-372.html

DUFRESNE, D.
2013 «Fort McMoney, le film dont vous êtes le héros». En Le Monde. Disponible en línea por http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/11/25/fort-mcmoney-lefilm-dont-vous-etes-le-heros_3518810_3246.html

HUIZINGA, J.
1950 *Homo Ludens, a study of the play element in culture.* Boston: Beacon Press. Disponible en línea en http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf

LEMAIRE, B.
s/a «Une réflexion sur le métier de journaliste». Texto escrito para presentar la profesión de periodista en un marco asociativo. Disponoible en línea en http://www.bertrandlemaire.com/creations/articles/reflexion-journalisme.pdf

MANNING, J.
2004 *The Emblem.* United Kingdom: Reaktion Books.

MAURER, UELI
2013 Discurso en francés sobre la Responsabilidad de los Medios en una Democracia Liberal. Septiembre. Disponible en línea http://www.news.admin.ch/message/index.html?lang=fr&msgid=50232

MAURIN, F.
2010 *Jeu vidéo: «Je perds donc je pense».* En Le Monde. Disponible en línea en http://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5_1385386_3236.html?xtmc=paolo_pedercini&xtcr=6

MCGONIGAL, J.
2007 *Why I love bees.* Disponible en línea en http://www.avantgame.com/McGonigal_WhyILoveBees_Feb2007.pdf. Más sobre Jane McGonigal: http://janemcgonigal.com/

2003 "This is not a game". Disponible en línea en http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf

PRENSKY, M.
2001 *Digital Natives, Digital Immigrants. From On the Horizon.* Vol. 9 No. 5, MCB University Press. October. Disponible en línea en http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf. Más sobre Marc Prensky: http://marcprensky.com/

RODRÍGUEZ, H.
2006 "The Playful and the Serious: an approximation to Huizinga´s Homo Ludens". En *Game Studies, 6*. Depinible en línea en http://nideffer.net/classes/270-08/week_01_intro/rodriguezonhuizinga.htm

SCHERER, E.
2012 *Le rôle des journalistes aujourd´hui.* Video educativo de France Télévisions. Disponible en línea en http://education.francetv.fr/videos/eric-scherer-le-role-des-journalistes-aujourd-hui-v110921

PATRIMONIO CULTURAL Y EL DISEÑO:

EL CASO DE UN SISTEMA PRODUCTO PARA EL SITIO ARQUEOLÓGICO DE COCHASQUÍ, ECUADOR

IVÁN BURBANO

Iván Burbano, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Coordinador de la carrera en Diseño Comunicacional, Quito, Ecuador.
iburbano@usfq.edu.ec

- M.A. Diseño Estratégico. Politécnico de Milán, Italia.

Resumen

Este ensayo resume un trabajo realizado por la Universidad San Francisco de Quito y el Connecticut College en 2010, que consistió en el desarrollo de un sistema producto sobre el sitio arqueológico de Cochasquí (Quito, Ecuador). Está constituido por un *tour* virtual en 3D, modelos 3D de 360° de las cerámicas del sitio, animaciones 3D de la relación de los solsticios y equinoccios con las pirámides del sitio, videojuegos que relatan acontecimientos históricos,recopilación de videos y fotografías del lugar, así como entrevistas, todo esto junto en un sitio web a disposición del público. La elaboración del proyecto representó un reto ante la escasez de datos y la existencia de información contradictoria. Sin embargo, la aproximación multifacética del proyecto proporciona al usuario información que le permite generar su propia interpretación del sitio.

Palabras clave: animación 3D, arqueología, Cochasquí, tecnologías de la información, reconstrucción virtual

Abstract

This essay reviews the work accomplished by Universidad San Francisco de Quito and Connecticut College that consisted in the development of a product system for the Cochasquí Archeological Site at Quito, Ecuador. This product system is composed by a 3D virtual tour, 3d Models and 360° visualisations of ceramics, 3d animations of the solstices and equinoxes and its relationship with the pyramids of the site, video games relating historic events, video and photo compilations as well as interviews, all collected in a public web site. The lack of archeological data as well as contradictory information became a challenge for the project. However, the multifaceted approximation of the project brings the user interesting information for a creating their own interpretation.

Keywords: 3D animation, archeology, Cochasquí, information technology, virtual visualisation

Fecha de envío: 10/12/2014 • Fecha de aceptación: 08/01/2015
http://posts.usfq.edu.ec • post(s) interactivo: http://postsjournal.org
post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ

CC BY NC SA

Patrimonio cultural y el diseño: el caso de un sistema producto para el sitio arqueológico de Cochasquí, Ecuador

Antecedentes

El proyecto nació de la colaboración entre el Connecticut College y la Universidad San Francisco de Quito con el apoyo de la Comisión Fullbright del Ecuador a través de una beca entregada a la profesora Bridget Baird, del Connecticut College, motivadora e iniciadora del proyecto.

Las pirámides de Cochasquí se encuentran ubicadas aproximadamente 50 km al norte de la ciudad de Quito, Ecuador. Se estima que las pirámides datan del período comprendido entre el 500 al 1550 de nuestra era y fueron construidas por el pueblo Caranqui. El sitio arqueológico está construido a una altitud de 3.100 m sobre el nivel del mar sobre una colina con vista a varias montañas de la Sierra norte del Ecuador. Alrededor del año 1500, los caranquis fueron conquistados por los incas. Luego de la conquista de estos últimos

por parte de los españoles, no es posible encontrar ningún registro sobre los caranquis a parte de ciertos relatos orales que narran sobre todo el conflicto con los incas. Hoy, el sitio es un parque arqueológico de 84 hectáreas administrado por el Gobierno de la Provincia de Pichincha.

Estado actual de las pirámides

Durante cientos de años, las pirámides permanecieron cubiertas por tierra y vegetación. Desde el nivel del piso, las pirámides parecen elevaciones naturales del terreno, por lo que durante un tiempo pasaron desapercibidas. En la época colonial, el lugar fue parte de la hacienda Cochasquí. Es de ahí de donde el sitio arqueológico toma su nombre. Durante la primera mitad del siglo XX, ladrones y vándalos dejaron al descubierto parte de una pirámide. Este suceso dio paso a que el científico alemán Max Uhle realizara excavaciones arqueológicas en el sitio durante 1939. Entre 1964 y 1965, hubo más excavaciones a cargo del equipo germano-ecuatoriano liderado por Oberem y Wuster. Pese a los estudios posteriores, la mayor parte del sitio está todavía sin explorar.

Vista posterior del sitio arqueológico. Se puede ver la pirámide, en cuya cima se aprecia el techo de zinc que cubre las plataformas circulares que podrían tratarse de observatorios astronómicos.

Burbano, I. (2010) [fotografía]

Las excavaciones realizadas durante los años sesenta dejaron al descubierto la cima de una de las pirámides. A partir del análisis se plantearon varias hipótesis sobre su uso. La primera establece que las pirámides fueron utilizadas como vivienda y que, en la cima de estas, vivía la casta gobernante y religiosa. Otra hipótesis especula sobre un uso principalmente ceremonial. Más recientemente se ha mantenido la hipótesis de que la cima de la pirámide fue un observatorio astronómico que permitió a los caranquis desarrollar su calendario.

Fotos de las plataformas circulares de la pirámide que se cree podrían tratarse de observatorios astronómicos.

Burbano, I. (2010) [fotografías]

Actualmente, el sitio es un atractivo turístico que es visitado por miles de personas cada año. Existe un pequeño museo con piezas de uso cotidiano que se han recuperado del lugar. "Por el momento, no hay planes de realizar nuevas excavaciones; sin embargo, se han realizado y se están realizando algunos estudios adicionales del sitio y hay esfuerzos para expandir el museo y producir una exhibición más interactiva para los visitantes" (Baird, Okabe-Jawdat y Burbano, 2010).

El proyecto

El proyecto examina posibles estrategias para elaborar un producto de visualización de un bien cultural, en este caso el sitio arqueológico de Cochasquí, a través de un sistema producto que permita al público en general tener una experiencia virtual de una visita a las pirámides en su estado actual y en su posible estado original.

El sistema producto incluye los siguientes elementos:

1. Una visita virtual a través de un producto interactivo en 3D.
2. Modelos 3D de 360° de las cerámicas del sitio.
3. Animaciones 3D que explican el funcionamiento del observatorio astronómico, que según la hipótesis más reciente, se encuentra en la única cima explorada de una de las pirámides.
4. Juegos para niños.
5. Fotografías, videos y audios de entrevistas.
6. Un sitio web en inglés y español que agrupa los productos enumerados anteriormente.

Las TIC y su uso en la arqueología

El uso de las tecnologías de la información es un recurso que ha adquirido un papel cada vez más relevante,

sobre todo durante la última década. Uno de los usos más importantes es aquel relacionado a la difusión del patrimonio arqueológico al público en general a través de museos virtuales y colecciones en línea de piezas que hace poco tiempo estaban relegadas solo a quienes podían permitirse viajar hasta los lugares donde se encuentran físicamente: los museos y las colecciones.

La validez de estas reconstrucciones virtuales depende sobre todo de la fiabilidad de la información recabada. Sin embargo, hay que tomar siempre en cuenta que esta información generalmente tiene vacíos que hay que llenar con teorías y representaciones que no están corroboradas del todo. Por lo tanto, es importante una actualización periódica de la aplicación para mantenerse al día con las nuevas teorías y descubrimientos para que la información expuesta sea siempre la más precisa posible.

La tecnología de visualización tridimensional en computador

La tecnología que nació para disciplinas como la ingeniería y arquitectura encontró posteriormente usos relacionados al desarrollo de efectos especiales en el cine y en la publicidad. Con el avance en la capacidad de procesamiento del *hardware* y con la mayor accesibilidad del *software*, esta tecnología dejó de ser exclusiva de las instituciones y empresas y se difundió al usuario común. Esto permitió el desarrollo de aplicaciones enfocadas a mezclar la interactividad con la visualización 3D, cuyos resultados pueden verse en los videojuegos y en usos científicos como en el caso de la arqueología. En 2010, año en el cual se desarrolló nuestra aplicación, ya se contaba con *software* disponible para el usuario común que permitía la programación de niveles de interacción con

modelos 3D, lo cual permitió la construcción del paseo virtual por el sitio arqueológico de Cochasquí. La aplicación se completó con el escaneo 3D de las piezas cerámicas a través de fotografías en 360°, que permitió una visualización tridimensional.

La interacción digital en 3D en línea

La interacción en tiempo real, que quiere decir una respuesta instantánea del modelo a las instrucciones del usuario, ha permitido la exploración y la visualización de sitios y piezas arqueológicas. En el la época en la cual desarrollamos la aplicación (2010), la difusión en línea de este tipo de productos se estaba iniciando. Uno de los pioneros fue el museo De Louvre (http://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne). A nivel de Ecuador, la visita virtual en línea del sitio arqueológico de Cochasquí desarrollada por el Colegio de Comunicación de la Universidad San Francisco de Quito y Connecticut College fue pionera. Actualmente, este tipo de productos son ampliamente difundidos. Por ejemplo, Google, a través de su plataforma en línea, Google Cultural Institute (http://www.google.com/culturalinstitute/home), permite que cualquier persona o institución pueda elaborar su museo virtual con fotos y videos.

La visita virtual

La visita virtual se desarrolló tomando como referencia los videojuegos en primera persona. Esto quiere decir que existe un personaje principal que representa al usuario, el cual interactúa directamente con el entorno de la aplicación. Los elementos del paseo virtual son:

1. El personaje principal que está representado por una arqueóloga.

2. El terreno que fue modelado siguiendo la topología del terreno real.
3. Las pirámides que fueron modeladas según las dimensiones tomadas durante las excavaciones de los años sesenta. Están representadas de dos formas:

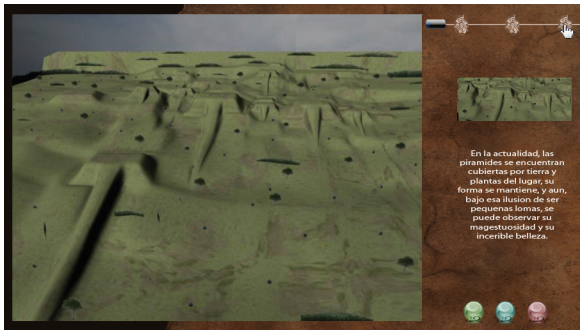
a. Según el estado actual, es decir cubiertas por tierra y pasto.
b. Según el posible estado original con sus bloques de cangahua al descubierto.

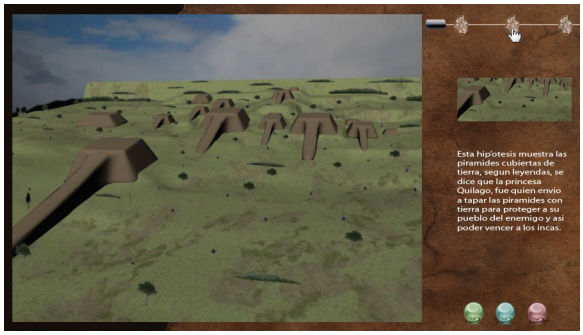
El personaje camina libremente por el sitio y es controlado por el teclado. El concepto en el que se basa la aplicación es el de la exploración y el descubrimiento. El objetivo es encontrar lugares marcados distribuidos en el sitio que le permiten al usuario realizar sus propios descubrimientos. La información a la que accede el usuario está relacionada con datos históricos, hipótesis desarrolladas en las diferentes excavaciones arqueológicas, fotografías, videos y entrevistas. Durante el recorrido, el usuario puede visualizar las pirámides cubiertas por pasto, tal como se ven actualmente, o con los bloques de cangahua al descubierto, tal como pudo haber sido su aspecto originalmente. La finalidad de toda la experiencia es que el usuario tenga una base de información que le permita entender la constitución del sitio arqueológico y pueda deducir por sí mismo cómo es y cómo pudo haber sido.

Para la construcción del paseo virtual, se modelaron las pirámides, el personaje y el terreno en Autodesk MAYA que es un *software* de modelado y animación 3D. Estos modelos fueron producidos en diferentes niveles de resolución, lo que permite optimizar la carga en línea del paseo virtual para que pueda ser visualizado en tiempo real.

Para la animación del personaje, se usó el ciclo de la caminata y las diferentes poses. Esta información luego fue exportada en formatos de archivos digitales para su

Captura de pantalla que muestra el plano general del complejo y, en el círculo, la ubicación del usuario respecto a este.





Secuencia de tres imágenes de la aplicación que muestran al complejo cubierto, tal como es actualmente y las dos hipótesis de cómo pudo verse originalmente: La estructura de cangahua enlucida de barro y la estructura de canhagua al descubierto.

Baird, B. Burbano, I. Escobar, D. Yánez, A. Páez, E. Okabe-Jawdat, E. (2010) [visita virtual]

Imágenes en donde se puede ver la interacción del usuario con el complejo virtual a través del personaje en 3D que representa a una arqueóloga.

Baird, B. Burbano, I. Escobar, D. Yánez, A. Páez, E. Okabe-Jawdat, E. (2010) [visita virtual]

posterior uso en otras aplicaciones que permitan desarrollar la interactividad con el usuario.

Posteriormente, los modelos 3D fueron importados en un programador de niveles, en este caso específico fue Dassault Systems Virtools. Este *software* permite programar los diferentes niveles de interactividad de los modelos, los ciclos animados, las poses del personaje y la información del sitio para que el usuario, utilizando el teclado de su computador, pueda realizar el paseo virtual. La aplicación luego fue exportada en un formato que permite su carga en línea a través de un Plug In de Vortools que debe ser cargado previamente en el navegador.

Modelos digitales 3D de las cerámicas del sitio

Se realizaron también representaciones tridimensionales de las cerámicas encontradas en el sitio arqueológico

que están expuestas en el museo de sitio. Gracias al apoyo del Gobierno Provincial de Pichincha, se pudo acceder a las piezas con el fin de realizar sesiones fotográficas de 360° que permitieron posteriormente digitalizarlas en tres dimensiones.

El objetivo de estos modelos digitales es que el usuario pueda visualizar las cerámicas en 360° a través de su computador. Los modelos fueron construidos utilizando una serie de fotografías de 360° de cada pieza cerámica. Estas fotos luego son cargadas en Strata 3D (www.strata.com) que es capaz de unir las imágenes para convertirlas en un modelo 3D que luego puede ser exportado en formato SWF (FlashPlayer) para ser visualizado en 360° en línea.

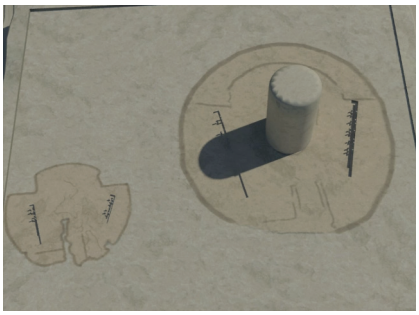
Animaciones sobre el uso del observatorio astronómico

Otro producto son las animaciones que representan los solsticios y los equinoccios y su relación con el observatorio astronómico en la cima de la pirámide E del complejo. En las animaciones, se puede apreciar la relación entre la sombra producida por un cilindro que se cree que fue parte del observatorio, y los canales a los lados que poseen marcas que indican la posición de la sombra según la época del año. Esto les permitía a los caranquis planificar las épocas de siembra y cosecha durante su calendario.

Juegos para niños

Los juegos fueron pensados para proporcionar a los niños una forma entretenida de aprender sobre las pirámides y su historia. Se desarrollaron dos juegos en Adobe Flash:

1. Un rompecabezas con tres niveles de dificultad. El objetivo es armar, en un tiempo determinado, las



Capturas de pantalla de las animaciones que muestran a las plataformas circulares de la pirámide E y su posible uso como observatorios astronómicos. En la imagen superior la interacción del sol durante el solsticio de junio con una columna que se supone estaba en el centro de la plataforma.

Burbano, I. Escobar, D. Yánez, A. Páez, E. (2010) [modelación y animación 3D]

piezas que componen imágenes de las cerámicas de Cochasquí.

2. Un juego que representa la batalla entre los caranquis y los incas. Cuenta la leyenda que la cacique Quilago se enfrentó valientemente junto a su ejército a los incas. Pese a su tenacidad, los caranquis fueron vencidos tras ofrecer resistencia en la laguna que actualmente se llama Yaguarcocha que en kichwa quiere decir Laguna de Sangre.

Fotografías, videos y entrevistas

Durante la investigación, se realizaron un conjunto de fotografías del sitio y de las cerámicas y diversos objetos encontrados en el lugar. Estas fotografías permiten

apreciar las pirámides en la actualidad y sobretodo lo que se cree fue un observatorio astronómico en la cima de la pirámide También se recolectaron fotos históricas de las excavaciones realizadas durante los años sesenta que pertenecen a la colección del Parque Arqueológico de Cochasquí y al Gobierno de la Provincia de Pichincha.

Se realizaron también videos del sitio y entrevistas. Estas últimas permiten conocer las diferentes opiniones tanto de un habitante de la zona, del director del Parque Arqueológico y de uno de los guías respecto a las pirámides y su historia.

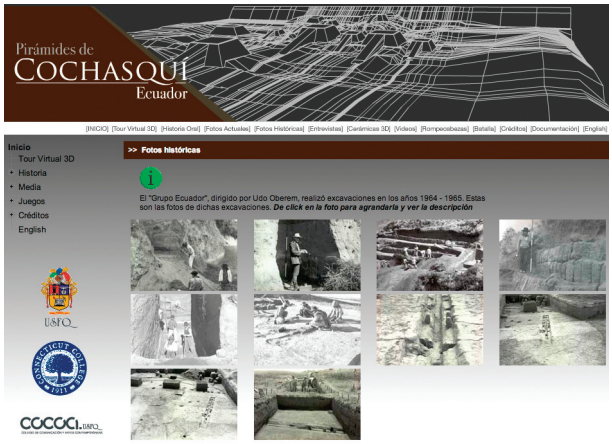
El sitio web

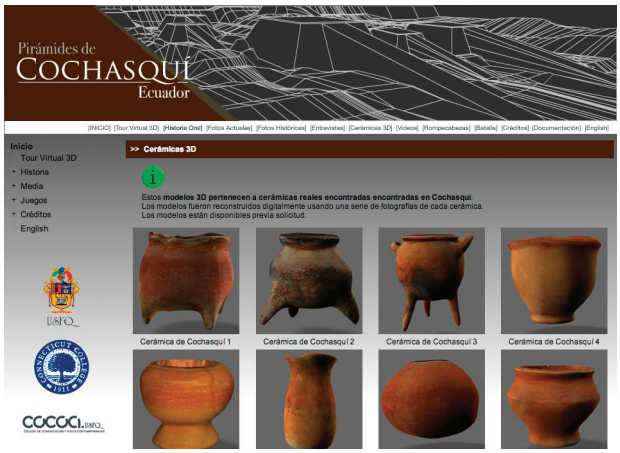
El sitio web fue desarrollado con la idea de aglutinar toda la información y hacerla accesible al público en general. El sitio web contiene la siguiente información:

1. El *tour* virtual en 3D
2. Historia
3. Media
a. Fotos actuales
b. Fotos históricas
c. Entrevistas
d. Cerámicas en 3D
e. Videos
4. Juegos
5. Créditos
6. Documentación

El sitio web está disponible en inglés y español en el URL www.cochasquí.org

Dado que el nivel de confiabilidad de la información varía dependiendo de las fuentes, se han establecido tres escalas de confiabilidad: verde (muy confiable), amarillo (abarca algo de hipótesis), rojo (la información es poco





Burbano, I. (2010) [sitio web]

confiable y puede caer en la categoría de leyenda). Cuando el usuario da clic en los íconos, puede obtener información sobre las fuentes. El sitio web fue desarrollado utilizando Adobe Dreamweaver y Adobe Flash.

Conclusión

Para la recreación virtual de un lugar, fue importante la selección del sitio adecuado. Cochasquí fue ideal, ya que es un lugar monumental con una rica historia y tradición. Es además un sitio donde se puede analizar la relación que tenían los antiguos habitantes de lo que hoy conocemos como Ecuador con las montañas de los Andes. El probable uso de las pirámides como observatorios astronómicos nos dice mucho sobre el nivel de complejidad de los Caranquis. Estas características demuestran que la selección del sitio arqueológico de Cochasquí dan como resultado un lugar con un potencial narrativo amplio.

El enfoque multifacético permite una interacción más amplia con el usuario, y le permite interpretar de manera más clara la información. El uso del paseo virtual y de las representaciones 3D de las cerámicas permiten al usuario considerar las diferentes hipótesis e interpretaciones planteadas sobre el uso que se les daba a las pirámides. Finalmente, esto permite tener una mejor comprensión del sitio y la complejidad de su exploración arqueológica. post(s).

Referencias

ATHENS, J.
1979 El proceso evolutivo en las sociedades complejas y la ocupación del período Tardo-Cara en Los Andes Septentrionales del Ecuador. Colección Pendoneros. Otavalo: Instituto Otavaleño de Antropología.

MARTENS, B., HERBERT, P.
2010 "Displacing the Frontiers of Reconstructed Cultural Heritage". En B. Dave, A. I. Li, N. Gu, H.-J. Park (editores). New Frontiers: Proceedings of the 15th International Conference on Computer-Aided Architectural Design Research in Asia CAADRIA 2010: 63–72.

CASA DE LA CULTURA ECUATORIANA
1978 La arqueología en la Región Interandina de Ecuador. Quito: Casa de la Cultura Ecuatoriana.

COSTALES, P.
1991 Historia India de Cochasquí. Quito: H. Consejo Provincial de Pichincha.

HOLGUÍN, A.
2010 "El sistema calendárico y ritual de las pirámides de Cochasquí". Artículo en vías de publicación en el libro de la Sociedad de Amigos de la Genealogía e Historia, capítulo Sierra Norte. Quito.

LUMBRERAS, L.
1990 Cronología Arqueológica de Cochasquí. Quito: H. Consejo Provincial de Pichincha.

MOSCOSO, L. y COSTA, G.
1989 Historia Oral de Cochasquí. Quito: H. Consejo Provincial de Pichincha.

OBEREM, U.
1981a Cochasquí: estudios arqueológicos. Colección Pendoneros. Otavalo: Instituto Otavaleño de Antropología.

1981b Los Caranquis de la Sierra Norte del Ecuador y su Incorporación Tahuantinsuyu. Contribución a la Etnohistoria Ecuatoriana. Colección Pendoneros. Otavalo: Instituto Otavaleño de Antropología.

1975 "Informe de trabajo sobre las Excavaciones de 1964/1965 en Cochasquí, Ecuador," Estudios sobre la Arqueología del Ecuador, BAS 3, Bonner, Amerikanistische Studien, Bonn (1975).

1970 "Montículos funerarios con pozo en Cochasquí". En Boletín de la Academia Nacional de Historia 53. Quito. No. 116: 243-249.

OBEREM, U. y WURSTER, W.
1989 Excavaciones en Cochasquí. Ecuador: Verlag Philipp Von Zabern, Mainz am Rhein.

ORTÍZ ARCINIEGAS, L.
2009 Cochasquí. El agua del frente de la mitad. Quito: Fondo Editorial Letras.

QUINTEROS, R.
1982 Informe preliminar sobre aspectos morfológicos de los monumentos y vestigios arqueológicos de Cochasquí en Ecuador. Quito: Programa Cochasquí, Consejo Provincial de Pichincha.

RODRÍGUEZ, J.
1983 Historia de Cochasquí. Quito: H. Consejo Provincial de Pichincha.

UHLE, M.
1939 "Las Ruinas de Cochasquí". En Boletín de la Academia Nacional de Historia 18. Quito. No. 54: 5-14.

YUREVICH, V., REYES, A. ESPÍN, L. y GUAYASAMÍN, G.
1995 "Orientación Astronómica de algunos Monumentos Arqueológicos del Ecuador". Revista Geográfica 35. Instituto Geográfico Milita. Quito: 185-206.

ZIOLKOWSKI, M. y SADOWSKI, R.
1992 La arqueoastronomía en la investigación de las culturas andinas. Colección Pendoneros. Otavalo: Instituto Otavaleño de Antropología y Banco Central del Ecuador.

LINK

Reflexión teórico-práctica escrita por el consejo editorial.

Link

Hugo Burgos
Junio 11 a las 9:59 pm

Ok. Empezamos el chat Links.

Hugo Burgos
Junio 11 a las 9:59 pm

En esta sección, realizamos una reflexión meta sobre todo el número. Algo importante para los editores es reconocer las distintas formas de escritura y argumentación académica, así como buscar extenderlas en su capacidad de dialogar entre áreas de conocimiento, prácticas y modos de hacer y pensar. Por ello hemos organizado el libro en cuatro secciones. 'Akademus' es donde se presentan *papers* o textos académicos construidos bajo esquemas tradicionales de investigación, pero que proponen innovadoras formas de investigar constructos teóricos o metodológicos. 'Radar' busca ser el foro de investigaciones aplicadas, pero que construyen un conocimiento al servicio del campo de estudio, no de clientes. Es la manera académica de problematizar los procesos, los productos y las prioridades de áreas profesionales. 'Videre' es un espacio para obras visuales, ya sea como productos de creadores visuales, o como trabajos de

curadores. Su fin no es decorativo, más bien busca empujar argumentos de discusión desde una experiencia estética. Finalmente, 'Praxis' es la intersección entre teoría y práctica, donde se presentan obras y sus creadores en las áreas de las artes, diseño, cine, etc., pero que provocan nuevas formas de conocimiento a partir de su exhibición, consumo, distribución.

Santiago Castellanos
Junio 12 a las 11:34 am

Al publicar Post(s) estamos proponiendo espacios de convergencia de varias disciplinas y saberes que enriquecen el acto de interpretación. La fortaleza de algunos artículos es que su lectura exige la construcción de un espacio interpretativo, donde la convergencia de textos e imágenes produce significaciones que sobrepasan al texto y a la imagen misma. Ahora bien, lo mismo se puede decir de los diálogos que se suscitan no solamente dentro de cada texto, sino entre los artículos y entre las secciones de *Post(s)*.

Christine Klein
Junio 12 a las 2:18 pm

Para el diseño editorial de *Post(s)* revisamos la estructura y la estética de varios *journals* académicos. Queríamos escapar de ciertas características que se repiten en las publicaciones académicas, como la abrumadora presencia del texto y poca comunicación a

través de imágenes. A la vez buscamos un equilibrio para crear algo limpio y funcional, un contenedor simple y transparente que no distrae al lector de las ideas presentadas por cada autor.

Anamaría Garzón
Junio 12 a las 2:42 pm

AG

También es interesante pensar cómo *Post(s)* abre un espacio de pensamiento donde las hipótesis y las teorías surgen de la observación e investigación de procesos que nacen en el arte, en el diseño, en la comunicación, marcando un giro de la teoría crítica hacia la práctica cotidiana.
En el campo del arte, es frecuente ver cómo las prácticas ocupan y se ocupan cada vez más de espacios de la vida y entendemos también a la vida como forma. Creo que eso también puede expandirse a otros campos.
Además, 'Videre' abre un espacio muy interesante para pensar en el campo expandido del contenedor de la obra de arte, pues se trata de convertir las páginas en galería y proponer a los artistas pensar en ese espacio bidimensional para crear y exhibir sus obras. Esperamos, en adelante, no solo invitar a artistas, sino también recibir propuestas curatoriales para ese espacio.
Esta primera edición de la serie monográfica abre un abanico amplio: comunicación, diseño, arte… Logramos un balance entre los temas. ¡Cerramos este número y empezamos el siguiente! post(s).

VIDERE

Presentación de un proyecto visual.

BIOPOLÍTICA EN ESTADO PURO

OBRA: CARLOS ECHEVERRÍA KOSSAK. TEXTO: ANAMARÍA GARZÓN

Carlos Echeverría Kossak, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Coordinador de la carrera en Artes Contemporáneas, Quito, Ecuador. cecheverria@usfq.edu.ec
- Ph.D. en Bellas Artes, Akademia Sztuk Pieknych w Krakowie (Academia de Bellas Artes de Cracovia), Polonia

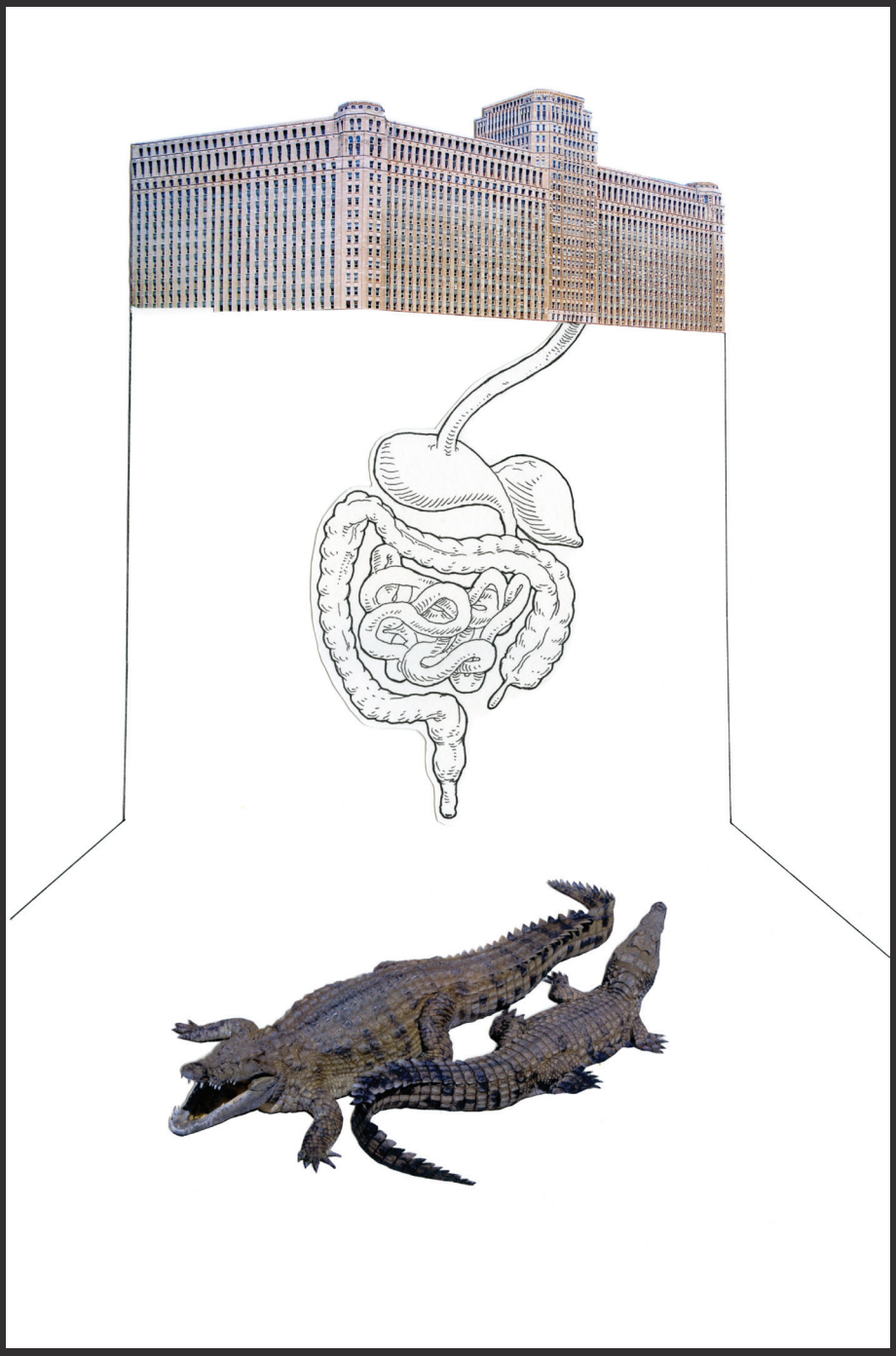
Anamaría Garzón, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Profesora de la carrera en Artes Contemporáneas, Quito, Ecuador. agarzon@usfq.edu.ec
- MA Contemporary Art, Sotheby's Institute of Art, New York, EE.UU.

Fecha de envío: 10/12/2014 • Fecha de aceptación: 08/01/2015
http://posts.usfq.edu.ec • post(s) interactivo: http://postsjournal.org
post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ

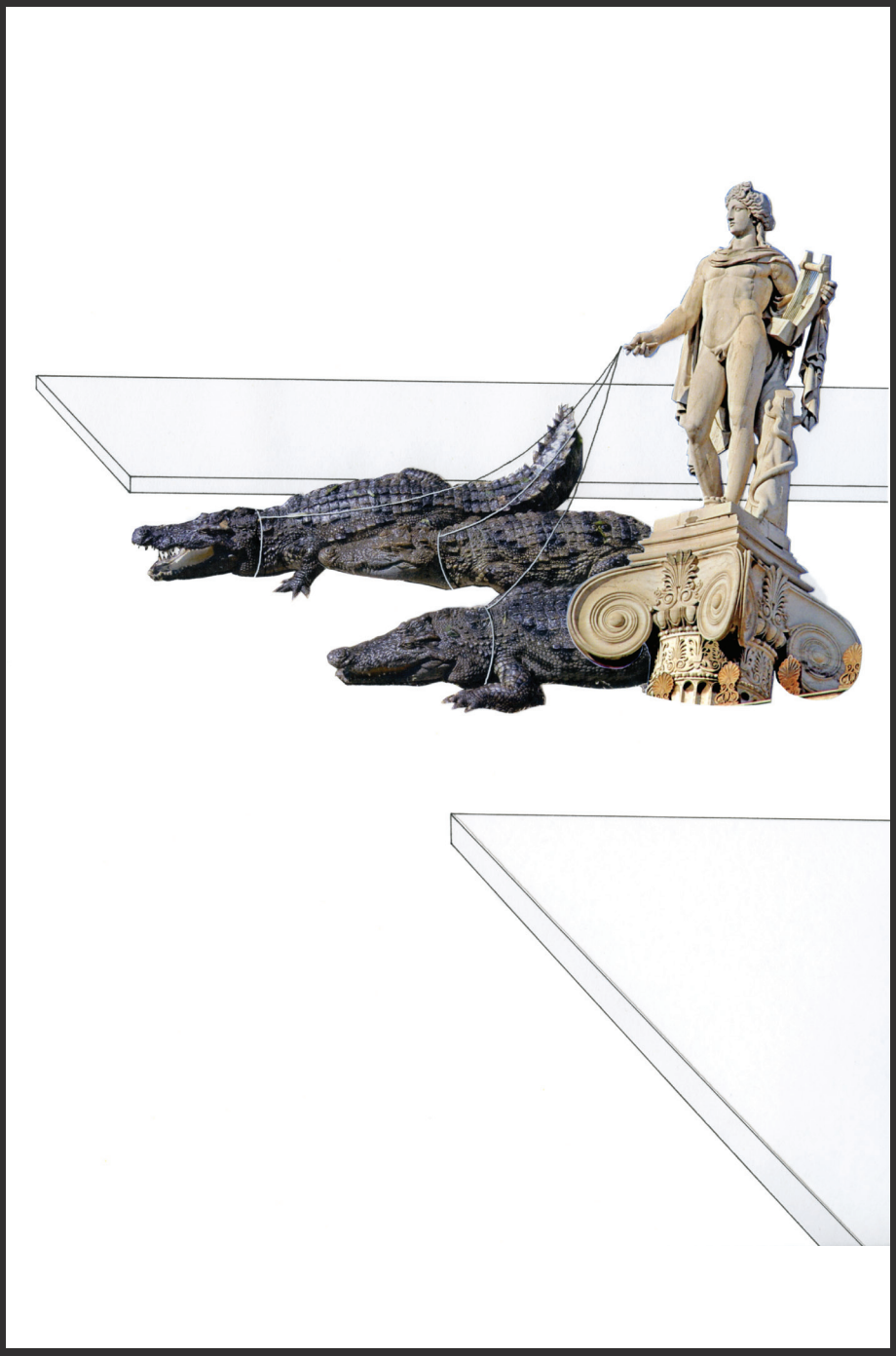
CC BY NC SA

Echeverría, C. (2013) [*collage*]

Echeverría, C. (2013) [*collage*]

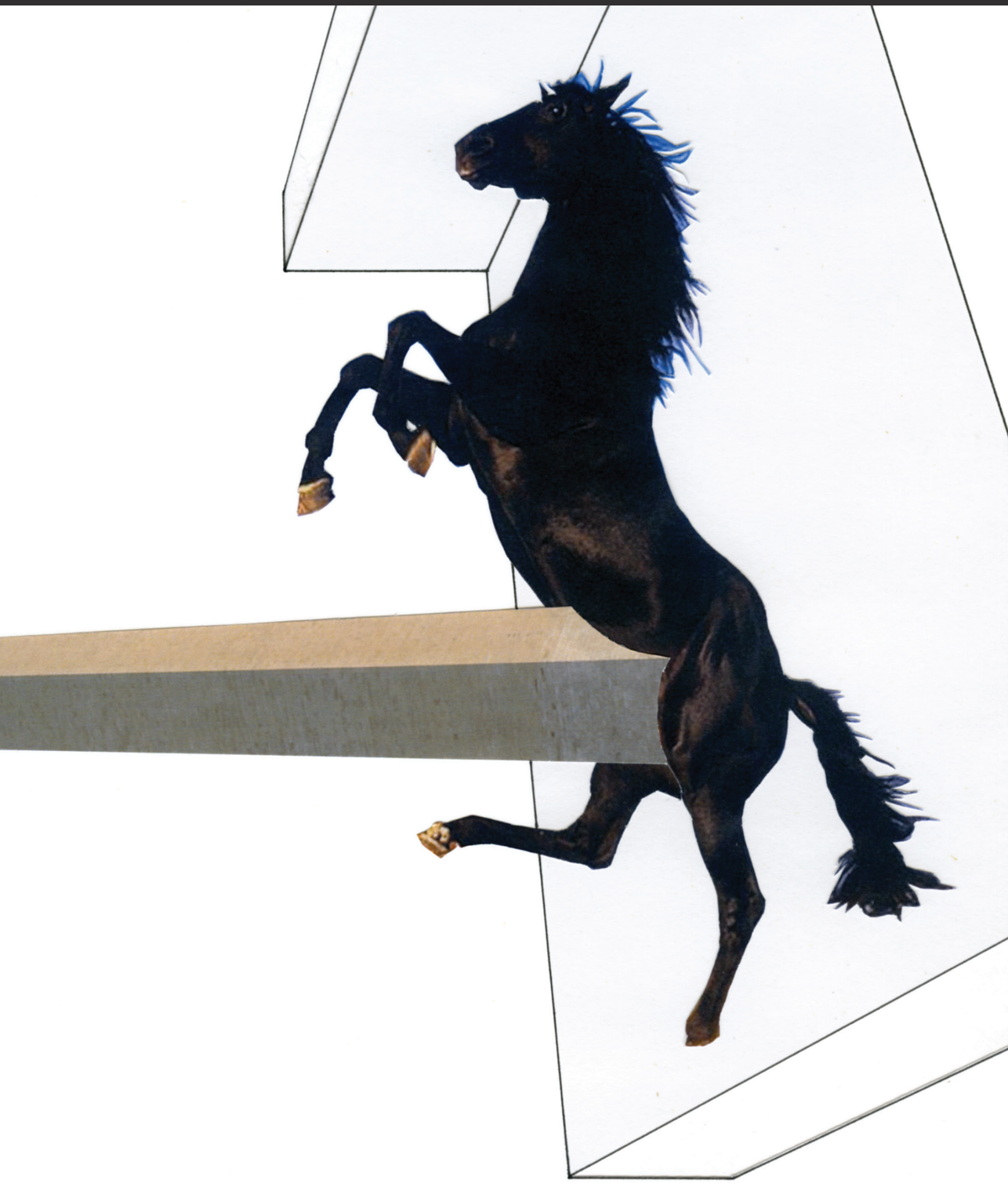


Echeverría, C. (2013) [*collage*]



Echeverría, C. (2013) [*collage*]

Echeverría, C. (2013) [*collage*]



Echeverría, C. (2013) [*collage*]

Echeverría, C. (2013) [*collage*]

Echeverría, C. (2013) [*collage*]

Breathless from the strained vigilance, breathless from the oppressiveness of the stuffy night-air... Hermann Broch, *The Death of Virgil* 1

Hay distancia en la obra de Carlos Echeverría Kossak. Cierta reserva, cierto cinismo que le permite apartarse de una parte de la cotidianidad y verla de lejos. Sin asumir compromisos, mantiene abierta la posibilidad de fragmentar estructuras y, desde la contemporaneidad, se acerca a aquello que Peter Sloterdijk encuentra en la modernidad estética: «Un procedimiento en el cual no se aplica fuerza sobre personas o cosas, sino sobre relaciones culturales inexplicadas» (2009: 79).

En esta serie que Echeverría Kossak preparó para la primera edición de *Post(s)*, esas relaciones inexplicadas provienen de sistemas de ordenamiento y control, de aparatos burocráticos donde el individuo no existe. Lo que existe es la multitud que, como los obreros de Metrópolis de Fritz Lang, marcha abocada día tras día a cumplir una serie de labores que mantienen al sistema en pie; a cualquier sistema. Echeverría Kossak no apunta hacia ningún régimen específico, pues todos funcionan con los mismos fundamentos y a cambio otorgan la posibilidad de satisfacer los apetitos sexuales, las hambres de poder, las ansias de escalar socialmente. Otorgan breves escapes, regulan y dosifican el placer, atentos siempre al cumplimiento de las normas del buen comportamiento. Biopolítica en estado puro.

1 Esta es la cita con la cual Peter Sloterdijk inicia *Terror from the Air*: La fuente original es Hermann Broch, Trans. Untermeyer, Nueva York, 1972, p. 109.

El espacio que el artista crea representa esa estructura con una colección de figuras fetiche —modelos del canon clásico, edificaciones poderosas, armamento de guerra— que tejen una narrativa cuyos símbolos parecen venir de un sistema orwelliano, en el cual *1984* no es un libro de ficción, sino un manual de estilo.

En esta serie, Echeverría Kossak deja por un momento la pintura y experimenta con el *collage*. Sobre el papel blanco, levanta leves volúmenes de otras tonalidades de blanco para crear la sensación de planos espaciales; pega edificaciones, objetos y personajes cortados con delicadeza, dibuja conexiones. Construye escenas con imágenes tomadas de esa despensa infinita que es Internet, y, con el gusto de un coleccionista que sabe que algún día servirán para algo, las guarda en carpetas.

Estos *collages* y la narrativa que los une se apegan a una reflexión que Jacques Rancière hace a propósito de la estética como política: «Estas microsituaciones, apenas distinguibles de aquellas de la vida cotidiana y presentadas de un modo más irónico y lúdico que crítico y denunciante, apuntan a crear o recrear lazos entre los individuos, a suscitar modos de confrontación y de participación nuevos» (2004: 28). Así, con una mirada que se distancia del poder para no perder la consciencia crítica, esta serie abre un horizonte disidente. post(s).

Referencias

RANCIÈRE, J.
2011 *El malestar en la estética*. Buenos Aires: Capital Intelectual.

SLOTERDIJK, P.
2009 *Terror from the Air*. Los Ángeles: Semiotext(e).

PRAXIS

Ensayos sobre la práctica artística.

DE IDA Y VUELTA ENTRE LA ANTROPOLOGÍA Y EL ARTE CONTEMPORÁNEO, LA APROPIACIÓN Y LA ORIGINALIDAD.

X ANDRADE. ANAMARÍA GARZÓN. HUGO BURGOS.

X Andrade, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales Sede Ecuador, FLACSO- Ecuador. xandrade@flacso.edu.ec
• Ph.D. The New School for Social Research, Nueva York

Anamaría Garzón, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Profesora de la carrera en Artes Contemporáneas, Quito, Ecuador. agarzon@usfq.edu.ec
• MA Contemporary Art, Sotheby's Institute of Art, New York, EE.UU.

Hugo Burgos, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Decano del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Quito, Ecuador. hburgos@usfq.edu.ec
• Ph.D. Media Studies. The University of Iowa, Estados Unidos
• M.A. Television, Radio, Film Production. Syracuse University, New York, Estados Unidos

En 2004, X. Andrade, antropólogo, creó una plataforma de arte llamada Corporación Full Dollar. Entre junio y agosto de 2013, Andrade presentó *The Full Dollar Collection of Contemporary Art*, en la galería dpm (Guayaquil) y en El Conteiner (Quito). *The Full Dollar* es una serie de 23 imágenes elaboradas por Victor «Don Pili» Escalante, oriundo de Playas, quien, en su propuesta, se apropia de obras de arte contemporáneo y las reconstruye bajo el lenguaje de la gráfica popular. *Post(s)* presenta una conversación con Andrade sobre los temas que giran alrededor del proyecto: la crítica al mercado, la réplica, la cultura popular…

Anamaría Garzón (AG): En las últimas décadas, las tendencias del arte contemporáneo apuntan hacia corrientes que convierten al artista en etnógrafo (Hal Foster) o en historiador (Mark Godfrey). Haces un proceso a la inversa: el antropólogo como artista. ¿Puedes explicar cómo ejecutas ese tránsito inverso?

X. Andrade (XA): Recorro un camino de doble vía plagado de obstáculos. Por un lado están las discusiones del arte, que hablan del artista como etnógrafo, y dan cuenta de un traslado de los artistas hacia otro tipo de praxis a través de estrategias distintas a las usuales. Y, por otro, está el interés de la antropología por el arte contemporáneo, trazable a partir de una genealogía más bien corta, a un par de nichos de discusión que están centrados en Europa, a través de Amanda Ravetz, Arnd Schneider y Christopher Wright, quienes han publicado varios volúmenes en esta dirección; y en Estados Unidos, a través de los aportes de George Marcus, Fred Myers, Sally Price y James Clifford. Mis influencias teóricas más importantes vienen del lado de la antropología y de las discusiones sobre las formas posibles de hacer trabajo de campo, ya no como una instancia de observación participante, sino como una instancia de catalización de procesos de conocimiento donde el antropólogo moviliza discusiones a partir del reconocimiento sobre su presencia activa en el campo. Las exhibiciones de *The Full Dollar Collection of Contemporary Art* son cortes en un proyecto de investigación más amplio que he tratado de sistematizar alrededor de «lo popular» en distintos años. Ahora trabajo con el lenguaje de la ilustración popular en diálogo directo con un pintor heredero de dicha tradición, «Don Pili» Escalante, del pueblito pesquero de Playas, Ecuador. El hecho de que sea un trabajador de provincia es importante porque su trabajo como rotulista habla fehacientemente de la importancia de la localidad y de cómo aquella expresa flujos regionales y globales paralelamente.

Fecha de envío: 10/11/2013 • Fecha de aceptación: 08/02/2014
http://posts.usfq.edu.ec • post(s) interactivo: http://postsjournal.org
post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ

CC BY NC SA

Hugo Burgos (HB): Hay una doble entrada: el sentido que viene dado por lo artístico, y la antropología renunciando a la objetividad para empezar a colaborar. Pero al generar este giro debes transparentar: ¿dónde está tu intención política, tu relación ética con la obra? Podríamos asumir que no te debes a nadie, pero es un trabajo colaborativo. Hay un tallerista, y si bien el producto es ilícito, la persona no escapa de ese doble anclaje. ¿Cómo lo negocias y dónde están esas costuras?

XA: Esta exhibición ha despertado una serie de preguntas, porque una cosa es establecer una relación dialógica con un informante en un proceso etnográfico, y otra es trabajar con alguien a quien comisionas obra y [donde] el punto de partida es un intercambio económico. Mi interés sobre el coleccionismo parte de la lectura del libro del Lindemann [*Coleccionar Arte Contemporáneo*],[1] que es una

1 Lindemann, A. (2010). *Coleccionar Arte Contemporáneo*. Reino Unido

Andrade, X. (2013) [fotografía]

especie de biblia para mi proyecto, donde se compilan las voces de la gente dura del coleccionismo —los que hacen billete—, y la única voz que está excluida es la del artista. Entonces, ¿es una relación etnográfica la establecida para mi colección? Sí y no. Tenemos un diálogo que está sujeto a la lógica de producción de una obra que yo comisiono y parte de un intercambio mercantil claro y sin misterios. Don Pili espera un pago, determinado por cómo tasa su obra con respecto a las obras o trabajos que hace cotidianamente desde hace mucho tiempo, y ese precio ha ido evolucionando de manera sui géneris durante estos cuatro años de colaboración. Son solo 23 piezas producidas desde 2009. No he logrado comisionarle una por mes, por ejemplo, para que tenga un recurso estable adicional a su salario. Pero eso ya marca una diferencia. En el momento en que entras a una relación económica, mi política es tener las reglas claras. Parte del método es distinguir cómo establecemos el diálogo sobre las obras; la otra parte es cómo manejamos la creación de valor de las obras. Cuando se exhibieron en Guayaquil se vendieron siete, y para cada uno eso significa algo diferente. Ha generado probablemente una serie de sospechas de parte de Don Pili hacia mí, sospechas en el buen sentido. No se han desatado tensiones, pero sí preguntas sobre el modus operandi del arte. Mi posición es más compleja que en una etnografía tradicional porque en este momento puedes leer mi rol como el de un marchante de la obra de Don Pili, como un curador, o como un coleccionista de la obra que forma parte de mi colección privada de arte que ahora se hace pública y sale por primera vez a la venta. Porque así nació el proyecto, con el afán de crearme —para mi propio consumo— una colección de arte contemporáneo en el lenguaje de la rotulación popular.

HB: ¿Después eso se desborda a la academia, a la academia dura de papel y presentaciones? Porque también es ilícito por ese lado, hay un tráfico de una práctica mercantilizada.

XA: Soy consciente de que el proyecto genera un espacio dialógico bastante particular porque sé que mi circuito no se intersecta normalmente con el de Don Pili. En Los Ángeles[2] traté de usar el mismo método, con un artista visual que cede su obra y un rotulista a quien le pido que se apropie y la convierta en un rótulo comercial. Pero en esa instancia de diálogo los rotulistas piden que se les trate como artistas. Ello revela que, en Los Ángeles, las relaciones de poder entre arte y rotulismo son diferentes, se cruzan, los rotulistas son gente formada en escuelas, etc. Entonces esa etiqueta que la manejo tan fácilmente aquí —si ves cómo la prensa lidia con Don Pili es fascinante, ciertos periodistas lo ven como un «rotulista» y creo que hasta ahora nadie lo califica como «artista», que es como yo lo veo— refleja desencuentros y un contexto de relacio-

2 En Los Ángeles, X. Andrade participó en la residencia de artistas *Outpost@ The Armory Center for the Arts*, y su proyecto se despliega desde 2012 hasta 2014 (N. del E.)

nes de poder claramente estructuradas y desiguales, de las que yo soy consciente. Hay expectativas y agendas diferentes de mi parte y de parte de Don Pili, quien quiere aprovechar el proyecto para hacerse ver como un artista capaz de reproducir lo que le pongas en frente.

AG: ¿Cómo es el proceso de toma de decisiones, la selección de obras y de títulos? ¿En qué medida aporta Don Pili en la intervención?

XA: En 2009, fui a Playas con el libro referido y le pedí que trabajáramos sobre tres imágenes: las de Sarah Lucas, Gilbert and George y Paul McCarthy, una selección arbitraria realmente. Le pedí que hiciéramos una prueba, que destacara los materiales que usa para pintar, el esmalte, el colorido… Le pedí que absorbiera desde su tradición tipográfica y que creara unos rótulos donde la tipografía se articulara con la imagen, y que de esa manera sirviera para ilustrar un negocio hipotético. Don Pili lo entendió a su manera y la única pregunta que hizo fue: «¿El rótulo va a ser colocado dentro o fuera del negocio?», pensando las obras desde su propia locación y lectura del proyecto. Quise tener un método que funcionara de

Andrade, X. (2013). The Full Dollar Collection [imagen]

forma automática, donde jugáramos con el nombre del artista o de la obra, y viéramos hasta qué punto podemos lidiar con el poder ilustrativo de la imagen.

AM: ¿Crees que más que hablar de *apropiación de imágenes* se puede hablar de *reconstrucción* en el lenguaje de la gráfica popular? Porque no solo se apropian y replican, sino que crean con otros medios, es evidente en los materiales, las pinceladas, los colores…

XA: Sí. No es mera apropiación. En Los Ángeles, Irene Tsatsos, directora del *The Armory Center for the Arts*, me decía que es un proyecto basado en la falsa traducción, porque cuando Don Pili traduce una imagen como la de Gilbert and George, lo hace a partir de su tradición rotulista y altera significativamente la imagen. El original de esa obra, *Sting-land*, es de enorme escala, y Don Pili lo reduce a una placa de madera y esmalte, agrega tipografía y texto para que funcione como rótulo, y en esa traducción hay una suma de traducciones fallidas en el camino. También hay que tener en cuenta que Don Pili necesita optimizar su tiempo, entonces utiliza talleristas; y cuando meten la pata, pone el grito en el aire y decide hacer la obra él mismo. Esas cosas juegan bien con el proyecto, que es copia de copia, copia fallida de copia.

Y con referencia a la pregunta sobre la academia, algo que me fascina es que ahí se acostumbra a defender el derecho autoral, pero aquí no. ¿Quién es dueño de qué? Don

Andrade, X. (2013).
The Full Dollar Collection [imagen]

Pili hace patente su autoría en algunas de las obras, no en todas. El proyecto es mío, la factura manual es suya, pero algunos giros y textos son míos… Entonces es muy complicada esa cuestión de autoría. El rótulo principal de la galería, donde dice *Full Dollar Collection*, es una apropiación de Don Pili de un diseño de Oswaldo Terreros, quien a su vez intenta aludir a un diseño desde la gráfica popular… Todos terminamos en esa lógica de la réplica, y eso es lo valioso para mí como artista/antropólogo. Hablamos de *La vida social de las cosas* a partir de Appadurai, y seguimos enfatizando en el referen-

te único y auténtico cuando la mayoría de nosotros vivimos con réplicas, las adoramos, tenemos altares de réplicas religiosas en nuestras casas… Como antropólogo, me interesa el valor de la réplica. Como artista, mis verdaderos intereses están en las copias. Con tanto legado visual creado, ¿para qué me voy a preocupar de ser original? Con la derrota del genio artístico, ¿para qué reiterar su valor? Lo popular es algo imbuido de la naturaleza serial de las cosas; eso es lo que me interesa destacar: la serie y el aura que emite la copia.

AM: Al hablar del valor de la réplica y de economía visual, también propones un juego para encontrar referentes en un lugar donde las obras de muchos de los artistas ni siquiera se conocen, y propones una crítica al hipermercantilismo en un lugar donde no hay siquiera un mercado.

Andrade, X. (2013).
The Full Dollar Collection [imagen]

XA: Buen punto, y se puede ver que hay una decisión explícita al respecto, reflejada en la ausencia de placas museográficas. La muestra está diseñada para ser una especie de prueba sobre el saber del arte contemporáneo en el medio ecuatoriano. La primera opción de los visitantes es total ignorancia: alguien entra, lee la serie como rótulos y dice: «¿Qué hace eso en la galería?». La segunda es que tal vez se topen con Jeff Koons o con Damien Hirst, que son imágenes icónicas de los noventa, y tengan una pista; pero después tienes esta serie de rótulos que son absurdos, rótulos que son jocosos, irónicos, sarcásticos… Es una crítica al coleccionismo de arte a nivel global, que ciertamente no alude a dinámicas locales, y por otro lado está la idea de jugar con el nivel de conocimiento que tenemos sobre esas tradiciones. Además, el arte juega con estrategias con las que me identifico plenamente porque los códigos de corrección política de la academia me resultan extremadamente aburridos. El sarcasmo, la ironía, la parodia, esos códigos que están excluidos de la academia me permiten hacerlos patente en todos los proyectos que hago con *Full Dollar*. El arte me salva de la academia, aunque lo que hago sea antropología por otros medios.

HB: ¿El énfasis por usar rotulación, que es un lenguaje mercantilizado, como elemento de traducción para Don Pili, tiene que ver con la idea de dar una visibilidad emblemática a la cultura popular, que también condensa lo mercantilista, el mundo de consumo?

XA: Exactamente. Cuando me dijeron que definiera el proyecto, dije que es una crítica al coleccionismo contemporáneo a través del lenguaje de la rotulación popular; y eso tiene una doble misión. Por un lado, entrometer las dinámicas de rotulación o las tradiciones de la gráfica popular dentro de espacios legitimados del arte, con todo lo precarios que son en el medio. Desde mi mirada de antropólogo interesado en culturas populares, también quise resaltar que tenemos un legado interesante al respecto, porque la rotulación en Ecuador es bastante similar a la de Perú o Argentina, y no conocemos la genealogía de esos flujos. Entonces, la importancia de la rotulación popular tiene que ver con formular una crítica al coleccionismo desde esa lógica, mostrando un conflicto entre esos mundos, si se quiere, entre lo bajo y lo alto, que es tan problemático. Y aparte está una de las misiones que tiene este tipo de proyectos, que es visibilizar un legado cuyo estatus de «ecuatoriano» es dudoso precisamente por sus conexiones con flujos más amplios y que necesitan todavía ser trazados desde la historia, en este caso representado magníficamente por el trabajo de Don Pili.

HB: Es interesante pensar también que todo esto es muy benjaminiano, en el sentido de

Andrade, X. (2013).
The Full Dollar Collection [imagen]

«la obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica». Creo que nunca se aboga o se espera el original. Vivimos en un mundo de falsos, de copias de las copias. Escoge un ámbito y es un reciclaje. Vivimos eternamente en el pasado, citando a Jameson o a Appadurai. Entonces, ¿cuál es el siguiente nivel de discusiones que podemos punzar, potenciar o movilizar?

XA: Creo que hay varios. Uno tendría que ver con las discusiones que tenemos en antropología: ¿qué tipo de tradiciones de estudios se establecen? ¿Cuáles son los objetos legítimos de reflexión antropológica? Ahí viene la idea de la réplica y la apropiación, y creo que hay que tratarlo como un campo de legitimación. La gente que investiga en cultura material está abogando por eso. Para la subdisciplina de antropología visual, que es el campo

donde me muevo en el país, lo que me interesa es fomentar otros tipos de referentes y objetos de estudios, quizás contrarios a la trayectoria andeanista de la disciplina. En el campo del arte no soy el primero que hace eso, ni mucho menos. Todo lo contrario. Hay casi un siglo de transposiciones desde el *ready made*, el *collage surrealista*, las apropiaciones y recontextualizaciones dadaístas, y las convenciones pop, pero estoy tratando de provocar una discusión que tiene que ver con las fronteras entre quién es artista y quién no; las relaciones de poder en la producción del sistema del arte; por qué un antropólogo puede pasar las fronteras del arte y un artista tiene más reticencias para ser acogido en el campo de la teoría; quiénes me brindan la autoridad para hablar desde el campo del arte; cuáles son los dispositivos que legitiman mis prácticas; cómo se generan sospechas o indiferencia en el arte y en la antropología. El camino que recorro es de doble vía pero poblado de obstáculos disciplinarios, resultantes de la multiplicidad de sospechas y competencias que han constituido históricamente la relación entre antropología y arte, desde la eficacia simbólica de Levi-Strauss, pasando por la etnoestética de Howard Murphy hasta, con Alfred Gell, la comprensión del arte de la otredad a través de las preguntas puestas sobre la mesa por el arte conceptual. Si el peso de la mirada modernista ha encapsulado buena parte del debate entre ambos campos —preguntas sobre autenticidad, originalidad, genio, funcionalidad, etc.—, ahora hay una interrogación más productiva sobre el arte y el mundo de los objetos. Es ahí donde me sitúo: ubicando al arte en el imperio de los objetos, para parafrasear a Fred Myers, interrogando su circulación y la creación de valor. Parte de la serie *The Full Dollar Collection* ha sido vendida a coleccionistas importantes del país. ¿Qué significa eso exactamente? Al mismo tiempo, paralelamente al *show* en El Conteiner, Don Pili fue contratado para retocar el logo de El Pobre Diablo. ¿Qué signfica eso? Las relaciones desiguales de poder no se resuelven con un proyecto de esta naturaleza. Las exhibiciones crean un espacio de encuentro, pero también de fricciones decidoras sobre el estatus de uno u otro circuito, de uno u otro actor social, de una u otra tradición. Adiós a cualquier posicion ingenua en la materia.

AM: Cuando hablas de la relación de poder en la producción del sistema del arte, ¿cómo aterrizas en la dimensión ética que esa relación establece en tu trabajo con Don Pili? No es un contrato sencillo, porque intervienes en su espacio de creación, en su cotidianidad…

XA: El principal dilema es la relación de dependencia. No sé si es posible convertirme en un patrono, porque no sé hasta cuándo voy a poder trabajar en esta serie. Después de estas exhibiciones, estoy teniendo diálogos con alguna gente, para darle un nuevo giro, para que la relación respetuosa con Don Pili se preserve, pero también se mantenga una producción. Don Pili tiene una expectativa puesta en este tipo de relación; él necesita los recursos, y también

reconocimiento y respeto. Estaba muy contento con la atención de los medios, porque eso lo convierte en una sensación en Playas y la gente lo ve de otra manera. Eso es importante a nivel simbólico. Pero claro, soy consciente de las relaciones de poder en las que me estoy moviendo. También es posible que otra gente le empiece a comisionar obras o quiera réplicas de lo que vio en la exposición. La muestra conlleva un sinnúmero de preguntas sobre autenticidad y réplica, y propiedad intelectual, y negociaciones entre las partes.

HB: Es interesante porque el tipo de proyecto se presta para esto. Anclado en la rotulación popular, es posible que alguien pida que hagas otro, y a pesar de ser un trabajo manual único, viene ese dilema, la pregunta de dónde radica esa unicidad; porque es el trazo de Don Pili, pero es una técnica para objetos de circulación comercial…

XA: Claro. En los tiburones de Hirst —que son los únicos que son réplica de réplica estrictamente hablando dentro de la serie— se ve claramente que ambas versiones son harto diferentes. El de arriba es el original y el otro es su copia, pero viene con una tipografía distinta, otro tamaño, otros colores… Y ver eso es fascinante, porque abre preguntas sobre qué significa hacer una réplica y hacer evidente las variaciones que se dan a nivel manual, que fueron elecciones deliberadas de Don Pili, para que el cuadro no sea una copia, pese a que esa era la consigna.

Andrade, X. (2013). The Full Dollar Collection [imagen]

HB: Mary Douglas decía que la antropología es la disciplina textual por excelencia: traer el conocimiento, la experiencia, y ponerla en otro texto. Don Pili hace eso, en un registro limitado, pero ocurre. Hay un conocimiento y una manera de acceder. Es interesante leerlo de esta manera, como un juego de espejos, porque hay una lectura de Don Pili sumada a las reglas del sistema de representación. Son instancias dentro de otro punto de exploración. La presentación de *The Full Dollar Collection of Contemporary Art* es apenas un corte en el trabajo de investigación de X. Andrade. Abre una discusión valiosa sobre la legitimidad de los sistemas del arte, sobre el consumo de réplicas, sobre esa relación de ida y vuelta entre el arte y la academia, que propone nuevas formas de exploración de los sujetos y sus contextos. post(s).

CONTRA EL TIEMPO

LO DOCUMENTAL COMO INDAGACIÓN

ARMANDO SALAZAR LARREA

Armando Salazar Larrea, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Coordinador de la carrera en Cine y Video, Quito, Ecuador.
asalazar@usfq.edu.ec
• M.A. en Escritura de Guión, Universidad Autónoma de Barcelona

Una reflexión sobre mi trabajo fotográfico documental, como una integración entre lo intelectual, lo emocional y lo intuitivo. Mi necesidad es hablar de lo documental como indagación de estas tres vertientes. La pregunta: ¿qué sucede entre la emocionalidad, la intelectualidad y la intuición del documentalista?

Primera idea: lo documental se construye en la distancia corporal que existe entre el documentalista y el objeto a captar. Es verano de 2012 y vuelvo a enfrentarme a *Contra el tiempo*, un proyecto vivo que lleva ya cuatro años construyéndose. Mi misión hoy es ir al gimnasio de boxeo, y ver.

Ver significa, en este momento, luego de un año de no haber fotografiado el deporte, reconocer mi reacción frente a lo que se dé. Tengo una cámara nueva. Una Leica M6, una cámara de rollo con un lente 35 mm, con la que he fotografiado exclusivamente a mi familia y a mi hijo de diez meses. La cámara aún no se enfrenta al mundo exterior. Ocho rollos de película blanco y negro en la maleta, el fotómetro y la libreta de apuntes en la cual me refugio cuando no soy capaz de empezar a fotografiar.

Fotografiar es para mí un acto de fe, busco una conexión con el mundo, cada disparo es la esperanza de captar un momento, un sentido, una revelación o una duda. Tengo fe en que cada imagen buscada genere en mí una pista de quién soy cuando fotografío, quién soy cuando vivo. Cuando tengo la cámara, busco desaparecer como profesor, como padre, como esposo, como hijo, como amigo, como cineasta. Parece entonces que busco desaparecer en el sentido que le otorgaba Cartier Bresson, el del fotógrafo invisible: «Si alguna vez nos vencen las prisas, o alguien ha reparado en tu cámara, basta con olvidar la fotografía y dejar, amablemente, que los niños se reúnan a tu alrededor»: *El Instante Decisivo*, pero quiero desaparecer también como ser humano racional que espera que la espontaneidad y la intuición tomen la posta. Cartier Bresson también decía: «Fotografiar es una manera de vivir. Es poner la mente, el ojo y el corazón sobre la misma línea de mira». Creo que sí es una manera de vivir; no creo tanto en la segunda parte, me suena muy romántico y utópico. A mí no me pasa.

Entro al gimnasio que está bajo el graderío del Coliseo, las luces son tenues y se siente el mundo del box. Dos entrenadores cubanos y tres boxeadores ecuatorianos (Luis, de 36, y dos chicos de 14 o 15 años) hacen sombra, espejo, cuerda y dan golpes a sacos de todo tamaño. Las imágenes mediáticas más comunes sobre el deporte casi siempre dan cuenta de momentos intensos, de

Fecha de envío: 10/12/2014 • Fecha de aceptación: 08/01/2015
http://posts.usfq.edu.ec • post(s) interactivo: http://postsjournal.org
post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ

esfuerzos y proezas extremas. Mi búsqueda es otra: me relaciono con la fotografía desde una necesidad interior, pero también desde una reacción frente al estereotipo visual masivo, aunque a veces este me sobrepase y se meta en mis imágenes. Se me hace difícil acceder a un momento no violento, para eso parto de una idea: ver lo que está antes del golpe justo o después de él. Me hace falta un *flash* y creo que mis mejores imágenes son las del exterior. A veces los boxeadores detienen su intensidad y pausan, me acerco, enfoco, disparo, pienso y creo que hay una imagen: ese momento en que se siente la intensidad de lo vivido, por el sujeto y por el fotógrafo. La idea de la fotografía como huella me sostiene. Esa idea que para mí es esencial al fotografiar película, al contrario de lo digital, en donde la huella ya no es tan importante como la idea de signo, transformación o imaginario. Lo más complicado de la fotografía documental es alinear cabeza con imagen, emoción con imagen o intuición con imagen. Mi apuesta es que alguna de estas dinámicas —o una relación aleatoria entre ellas— permita que una imagen aparezca.

Me meto en el mundo del deporte con respeto y con la necesidad de aprender sobre la vida y sobre la fotografía; creo que ser fotógrafo significa tener respeto al otro; espero que los sujetos me miren, y en esa mirada busco aprobación a mi presencia. Al final de dos días de fotografía, diez rollos han sido expuestos y empiezo a sentir una inquietud por el aparecimiento de la imagen.

Realizo mis proyectos en dos ámbitos: la fotografía analógica (negativo, ampliación de hojas de contacto) y la fotografía digital (escaneo de negativos, impresión de copias de estado o primeras pruebas).

Trabajo en negativo blanco y negro por el tono particular del negativo fílmico —la textura es radicalmente distinta a la imagen digital—, por la capacidad del medio de separarme de la idea de «lo real» y llevarme a un territorio de abstracción —y, por ende, de reflexión— sobre lo captado y, además, por el proceso que conlleva el paso del tiempo entre el momento de la fotografía y el de la observación de la imagen (una semana por lo menos). Esta pausa es esencial, me permite salir del sentir de la captura de la imagen y entrar en el sentir de la observación de la imagen. Mientras espero, luego del trabajo en el laboratorio, en mi cabeza y en mi emocionalidad empiezo a reco-

Salazar, A. (2012). *Mi primer autorretrato con la M6.* [fotografía]

nocer posibles logros. Mientras realizo otras actividades: caminar, comer o viajar, ciertos momentos se repiten en mí como pistas del aparecimiento de la foto justa. Este proceso no se puede dar en la fotografía digital por su inmediatez. La tendencia a mirar la foto en el instante después del disparo me resulta peligrosa y distractiva.

Creo que el negativo fílmico otorga una permanencia real a la imagen. Si es importante la creación de documentos que sobrevivan al paso del tiempo, y tomando en cuenta la cantidad infinita de información que un fotograma de película tiene, el archivo persistirá y será de alta calidad siempre y cuando los escáneres se vayan perfeccionando y sean capaces de captar más y más información del negativo. Por otro lado, las cámaras digitales crean un tipo de archivo que no puede ser mejorado con el tiempo.

Creo que el proceso fotográfico requiere de dos tipos de lectura: la de la foto captada y la de la copia impresa.

La primera lectura: la de la foto captada, es la lectura del movimiento y la interacción humana, la del tiempo que no se detiene y que nos obliga a leer la vida como algo continuo y dinámico, aleatorio e impredecible. El fotógrafo lee la vida y responde a lo que su sentir, su mente o su cuerpo le dictan. La realidad existe para el documentalista, sin esta su trabajo no tiene sentido. En el fondo, fotografiar es un acto de profundo amor a la existencia. En el proceso de la ficción, la realidad es el punto de partida para la construcción de las historias; en el proceso documental, es al revés: la realidad es el punto de llegada, hacer documental es querer meterse en la vida, ser parte de algo. No es un hecho estético en sí mismo, ni un hecho técnico, ni una forma interesante de ser y hacer; fotografiar es querer ser parte de algo, es interesarse en algo, es un tener qué decir sobre el mundo y uno mismo. Si desde siempre el ser humano ha tenido la necesidad de documentar lo que está sucediendo, en palabras de Barthes, de poder decir: «Esto ha sido», yo la siento como ese oficio que permite a un ser humano ser parte de algo más, la cámara como excusa para ser parte del mundo histórico.

La actual y descontrolada fascinación por lo tecnológico se nos mete en el ojo y perdemos de vista lo esencial de este oficio. El culto al aparato nos ha perdido, somos sus usuarios, no quienes lo manejamos. Es este peligro el que me motiva a fotografiar película, entrar en el laboratorio detrás de la cocina de mi casa, hacer hojas de contacto y, finalmente, escanear una que otra imagen. Mi relación con la fotografía es afectuosa, pausada, pensativa y, creo, profunda.

La segunda lectura es la de la copia impresa. En esta, el hecho de lo real del momento registrado disminuye y aparece el hecho de la imagen captada, la imagen nunca es la realidad: una imagen es solo una de las distintas formas en que el mundo puede ser visto.

Mirar la hoja de contacto es el primer enfrentamiento a la imagen, es un diario de viaje y de recuerdo sobre lo que se dio en el hecho

Salazar, A. (2012)
Piscina de La Jipijapa [fotografía]

documental. Normalmente las veo unos dos o tres días después de haber fotografiado, y algunas experiencias ya se han borrado de la piel. Tomo la hoja, la pongo en una ventana y, con un visor de aumento, pego el ojo al papel y veo. El visor viaja sobre las imágenes y, a veces, se detiene instintivamente. Aparece una imagen. Digo *aparece* porque entra en mi visión de súbito y me sorprende con su fuerza. ¿Qué es lo que me sorprende?, ¿qué es la fuerza? En la fotografía, lo que manda es la capacidad de conmover, de topar un sentir interno profundo y claro. En mi trabajo esto tiene que ver con el sentir proyectado por el sujeto fotografiado y el sentir que yo tengo. Luego de esta conmoción (que viene de *conmover*), la fuerza se sostiene en la capacidad de la foto de decir y ser parte de un discurso. Un discurso como un territorio de evocación del mundo y de provocación al mundo.

Lo aleatorio y lo previsto son parte de lo documental, es un espacio de trabajo del no-control *versus* el sí-control. Si el documentalismo se ha visto siempre como una manera de captar lo real, y el arte como la construcción de una realidad estética, yo siento mi trabajo como un espacio intermedio. No creo que solo «registro», pero tampoco que solo «hago» imágenes desde mi sensibilidad. Creo que fotografío desde la intuición (arte), desde la razón (comunicación) y desde la emoción como empatía (humanismo). En esta dimensión, me guían las palabras de Robert Frank: «Hay algo que la fotografía debe contener: la humanidad del momento».

Entro a la piscina de la Jipijapa, el nadador está ahí luego de una hora de calentamiento y pesas; y ahora viene la parte central del entrenamiento: nadar. Las fotos de natación solo pueden hacerse en el momento previo al chapuzón. Me sitúo cerca y encuadro, un cuerpo entra en escena y lo busco con el lente, enfoco y disparo. El cuadro 29 es una imagen, el 28 no, en el 30 el momento ha desaparecido. Creo que una imagen es una totalidad, un mundo en sí mismo, con leyes y dinámicas propias. Se deja ver intensamente y es capaz de llevar al observador (o lector) hacia su propio mundo y sus propios referentes; perdura y deja percibir su sentido universal.

La mente está, la emoción está, pero lo que prima es la intuición como reacción al momento. Al entrar en el mundo de la natación, mi ojo, cuando no está en el visor, está escudriñando lo que sucede, mi mente está alerta, y el disparo es una respuesta automática a un estímulo instantáneo, un parpadeo entre lo real y la cámara.

Llego al gimnasio de La Tola; aquí la dinámica fotográfica es otra, el deporte es otro, la gente es otra, las imágenes son otras. El box y la natación no son lo mismo; en el box hay golpes y sangre, en la natación hay agua en la que se fluye; en el box hay chicos negros pobres, en la natación hay chicos blancos con más recursos. Dos deportes socialmente distintos, separados por sus dinámicas y sus economías. El tema social está en las miradas de los deportistas, en sus rostros, en sus

Salazar, A. (2012).
Gimnasio de boxeo La Tola [fotografía]

ropas… en todo lado. La sensación de precariedad aparece. A pesar de las diferencias, yo los siento cercanos, en ambos ámbitos, son jóvenes con un interior que les mueve y con una fuerza que motiva su práctica y su entrega. Si el box ya ha sido fotografiado por su carácter marginal que le da un especial interés para los medios, el sensacionalismo y la búsqueda constante de héroes urbanos que la sociedad necesita, para mí es más bien el espacio de la amistad: sentirse parte de un mundo paralelo, distinto, encerrado, refugiado, de un mundo que se agazapa para enfrentarse al rival, cualquiera que este sea.

En el box, el *ring* ocupa el centro de la atención, pero subirse y ponerse los guantes no es lo único que ocurre. Fuera del *ring*, la amistad está presente, aunque en un rato los panas suban al cuadrilátero y se den de golpes. Estos dos jóvenes escuchan a su entrenador; eso es lo único que sucede, pero es suficiente para mí. Es un momento que me da pistas de lo que busco: la empatía que hay entre los sujetos me topa. La comunión entre las personas es siempre necesaria en mi trabajo, en donde las ideas de ***relación*** y de *necesidad del otro* me abren caminos y exploraciones hacia lo visual. Me acerco, encuadro, disparo, re-encuadro, disparo. En la lectura del contacto más de un cuadro es una imagen; ¿cuál escoger? En el proceso, le pido a mi esposa, Paulina, que me ayude a ver; ella siempre lo hace, tiene un ojo que ve distinto al mío, es capaz de captar lo que yo no. Su subjetividad es el medio a partir del cual mi trabajo va tomando forma; sin su mirada no puedo acceder al siguiente paso del trabajo. La subjetividad es primordial en la lectura de la imagen, vemos las fotos con una carga personal, con un mundo vivido, con una cultura y una postura frente al mundo. Esto que podría sonar como elemento del territorio del arte, es para mí el hecho de sentirme individuo frente a un mundo histórico que me atraviesa y genera una necesidad de ser parte de él por un instante. El cuadro escogido tiene fuerza, no sabemos bien por qué, pero tiene fuerza.

La intuición está, la emoción está, pero lo que prima es la razón y el análisis intelectual de lo visto. Disparo la foto luego de un análisis sociológico y cultural, a pesar de que la motivación es reconocer la cercanía humana, es hacer fotografía con una intención de «decir» en voz alta una opinión sobre el mundo; sin ser tan obvia como una fotografía de denuncia, un comentario de marginalidad está presente. La marginalidad por sí misma no me atrae, me resulta un estereotipo de la fotografía latinoamericana, pero está presente aunque no la busque; aunque desee retratar la amistad y la cercanía, la dimensión social está presente.

Luis Hernández tiene 36 años y lleva 20 en la práctica. Ya no boxea profesionalmente pero aún entrena: va a la concentración por las tardes a hacer de *sparring* de los jóvenes. Llega y empieza a calentar, conversamos y me habla de la vida del deportista. Antes, dice, nadie les ayudaba, uno salía de las calles al *ring*, a seguir dándose de golpes. Hoy las cosas son mejores, los chicos igual

Salazar, A. (2012).
Coliseo Rumiñahui [fotografía]

salen de la calle pero son mejor tratados, su destino podría ser distinto. Siempre le gustó el box, y abandonó la calle para ir al gimnasio como todo aquel que a los 14 o 15 años tiene que buscarse su espacio en la vida a trompadas. Le hago fotos mientras se calienta en el exterior; en la avenida, los carros pasan rápido y nadie repara en el mundo del deporte de la Concentración Deportiva, no ven adentro de este espacio. Para los apurados conductores de la ciudad, el sitio es solo una mole de cemento en el camino, un ícono capitalino en donde se percibe la existencia de esos deportes no «importantes». Aquí, en la Concentración, hay todo: tenis, lucha, karate, gimnasia, pesas… todo menos fútbol, el único deporte que atrapa a las masas y, por ende, a la imagen mediática. Le pregunto a Luis por qué boxea, y dice «porque me gusta, es lo único que me ha gustado». Me dice que entrena casi todos los días porque también hay que descansar: «Usted no ha de hacer fotos todos los días, ¿no?». Respondo «claro que no»; primera pista de que me encuentro con una persona distinta y especial. Julio Mitchel, un gran fotógrafo cubano-estadounidense que fue mi profesor, decía que no hay que conversar mientras se fotografía, que nuestro trabajo con la cámara es hacer fotos, nada más. Pienso en las palabras de mi maestro cuando Luis me hace la conversa, y trato de no hablar: contesto con monosílabos y solo quiero disparar. No es fácil; el personaje es demasiado interesante, lo veo como alguien fuera de sitio, que ya está de salida, un viejo deportista: a los 36 años ya no se es joven para ningún deporte. Luis es como yo: a pesar de que le llevo diez años, creo que representa mi sentir frente al mundo: ya no soy joven pero aún me siento como si lo fuera.

Se mueve de lado a lado ágilmente, me acerco con la cámara y busco su rostro. Es rápido y casi siempre llego tarde. El foco de la cámara está fijo a 1 m o 1,5 m, y el diafragma me da una profundidad cómoda. Al final de esta búsqueda, he disparado unos veinte cuadros y estoy cansado. Me detengo, no sé si hay una imagen, espero que la haya. Me quedo pensando en Luis mientras rebobino el rollo, siento que este oficio me ha dado la oportunidad de acceder al conocimiento de alguien cuya vida me emociona. Luis es padre como yo —mi hijo Elías tiene un año—, y me cuenta mientras bajamos al gimnasio que tiene hijos chicos. Le hablo de mi oficio y de mi relación con el cine; hablamos de lo que significa ir al cine. Él va a la Cinemateca de la Casa de la Cultura (sala de cine pública que no tiene costo), y un día fue con su familia pero, por la censura de la película, no pudo entrar con su hijo pequeño; entonces se fue al parque a jugar y esperar que terminara la función. Esa imagen me conmueve profundamente, este hombre de rasgos duros y manos fuertes es, al fin de cuentas, un padre que juega con su hijo en el parque. Después de la sesión fotográfica tengo un cansancio físico y un cansancio emocional; no sé qué importó más: la presencia de Luis el deportista o de Luis el padre.

Al final del recorrido la imagen aparece, es profunda, tiene un sentido y se deja ver intensamente.

La intuición está, la razón está, pero lo que prima es la emoción del momento, la relación profunda con un momento de vida que se expresa frente a la cámara y que me remite a lo que yo soy emocionalmente cuando estoy ahí: un padre novel que busca un momento de creación y de encuentro personal. Es una de las fotos más personales que he hecho. La huella final de este encuentro es el camino hacia donde se dirige mi trabajo hoy por hoy: los deportistas siguen siendo parte, los seguiré fotografiando un tiempo más, lo siguiente es el territorio de la familia y las relaciones padres-hijos. Hacia allá empieza a apuntar mi cámara.

El documental, al contrario de la ficción, no construye un mundo con un diseño propio, sino que intenta percibir la estética que el mundo al cual se enfrenta ya contiene. Esa diferencia, que es clave en el proceso, es lo que me lleva a documentar, a asumirme *documentalista*, ni *creador* ni *artista*, aunque hay una veta creativa en mi trabajo; para mí, son palabras demasiado cargadas que me sobrepasan. Mi relación fotográfica, estética, subjetiva y creativa se da con la vida y las fuerzas que la manejan. Es un acercarse al mundo entendiendo que el respeto al azar, a la intuición y a la emoción son la base para el aparecimiento de la imagen y del constante descubrimiento de una noción interna que siempre es nueva y conocida a la vez.

Contra el tiempo es el título de este ensayo fotográfico y de la serie que saldrá al final del proceso. Se me ocurrió un día y para mí es una idea que resume lo que es la práctica deportiva: una lucha contra el paso del tiempo y las huellas que deja en el cuerpo. Es también una idea que resume mi práctica fotográfica, no solo porque lucho contra el tiempo en la captura de la imagen, sino porque siento que estoy en un momento creativo y vital en donde las cosas deben acelerarse un poco más; por ahora mis reflejos están, mi lucidez está y mi cuerpo está. Por ahora, sigo. **post(s).**

Bibliografía

BARTHES, R.
1989 *La cámara lúcida*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

BECEYRO, R.
2003 *Ensayos sobre fotografía*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF.

BERGER, J., y J. MOHR
1998 *Otra manera de contar*. Murcia: Mestizo A.C.

CARTIER BRESSON, H.
2003 *Fotografiar del natural*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

DE LA PEÑA, I. (Ed.)
2008 *Ética, poética y prosaica: ensayos sobre fotografía documental*. México: Siglo XXI.

GREENOUGH, S.
2009 *Looking in, Robert Frank´s The Americans*. EEUU: National Gallery of Art, Washington, Steidl.

HURN, D., y B. JAY
1997 *On Being a photographer, a practical guide*. EEUU: LensWork Publishing.

LEDO, M.
1998 *Documentalismo fotográfico*. Madrid: Ediciones Cátedra.

LEMAGNY, J. C.
2008 *La sombra y el tiempo, la fotografía como arte*. Buenos Aires: la marca editora.

LESTIDO, A.
2003 *Madres e hijas*. Buenos Aires: La Azotea.

LEVITT, H.
2010 *Helen Levitt Lírica Urbana*. Madrid: La Fábrica Editorial.

MASSUCO, J.
2007 *Otras miradas a la fotografía*. Ecuador: Editorial Quipus Ciespal.

MITCHEL, J.
1991 *¿Tú me amas?* Valencia: IVAM Institut Valenciá D'art Modern.

ORTEGA, M. y N. GARCÍA (Eds.)
2008 *Cine directo, reflexiones en torno a un concepto*. Madrid: T&B Editores.

SONTAG, S.
2005 *Sobre la fotografía*. Bogotá: Distribuidora y Editora Aguilar, Altea; Taurus, Alfaguara, S.A.

SORLIN, P.
2004 *El "siglo" de la imagen analógica*. Buenos Aires: la marca editora.

SOULAGES, F.
2005 *Estética de la fotografía*. Buenos Aires: la marca editora.

THOMPSON, J.
2003 *Truth and photography*. EEUU: Ivan R. Dee Publisher.

ARTE, INVESTIGACIÓN Y PRÁCTICAS COLECTIVAS: LA CREACIÓN DE NUESTRA PATRONA DE LA CANTERA

FALCO

Fernando Falconí, Universidad San Francisco de Quito USFQ, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA, Profesor a tiempo parcial de Artes Contemporáneas, Quito, Ecuador. falcofer@gmail.com. Quito, Ecuador.
• Master en arte y nuevas tecnologías, Universidad Europea de Madrid, España.

El arte y la investigación se constituyen, desde sus lugares propios de enunciación y posicionamiento, como parte de la diferencia y la diversidad de maneras en que el mundo puede ser conocido, explorado, mediado, representando, desde tales campos de construcción de sentidos. Toda investigación es un proceso de interpretación y representación de los datos recogidos. Este proceso es muy similar para las artes, con variables comunes que se entrecruzan o que finalmente configuran un estado líquido de desbordes y transbordes de áreas, disciplinas y métodos; de flujos entre el arte, la investigación y las prácticas colectivas.

Dentro de los intereses e intenciones de mi trabajo artístico, están el generar producciones que incidan más allá del espacio institucional como la galería o el museo. He participado en esos espacios, pero me interesa trascender dichas instancias de exhibición y circulación artística para incidir en la esfera pública y en un espacio social y relacional. Me interesa la generación y valoración de procesos y productos culturales, la construcción de sentidos no solo desde una individualidad (autor) o un campo (artístico). En estas líneas, he desarrollado algunos proyectos: *Textículos Revueltos*, una serie publicada en el diario *Extra* (2002); *Lo Bueno, Lo Bello, Lo Verdadero*, que se realizó en veinte casas al sur de Quito (2005); *Nuestra Patrona de la Cantera*, con trabajadoras sexuales (2008); *Cartografía Cuarta*, con personas no videntes (2009); *Bloque 89* (proyecto grupal), en una zona de invasiones al sur de Quito (2012).

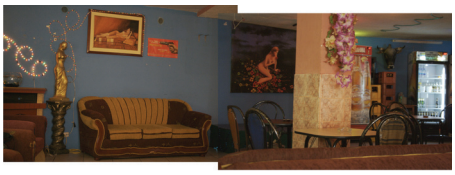
En mis proyectos no pretendo convertir a la gente en «artista», no se trata de eso; hablo más allá del arte como un modelo, un régimen o un estatus. Hablo de las creatividades y las expresiones culturales, intelectuales, sensibles y simbólicas la sociedad. Además, mi producción tiene una condición *inter* y *trans*, pues no me asumo como un artista solo dentro de un determinado sistema de producción y circulación de arte; me asumo desde el lugar del tránsito, la transición, la desconstrucción, los intersticios, y desde el lugar del cuestionamiento y la provocación. Tampoco me asumo desde la antropología, la sociología o el desarrollo social, o desde un lugar solamente político. Todos estos campos y metodologías pueden estar presentes en mi obra, pero actualmente el lugar con el que más me identifico, sobre el cual opero y me respresenta como creador y productor es

Fecha de envío: 10/12/2014 • Fecha de aceptación: 08/01/2015
http://posts.usfq.edu.ec • post(s) interactivo: http://postsjournal.org
post(s). Serie monográfica • agosto 2015 • Quito, Ecuador
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas COCOA
Universidad San Francisco de Quito USFQ

el arte. Propongo mis obras como prácticas conceptuales, artísticas y estéticas, pero muchas de ellas trascienden la producción autoral de imágenes, objetos y acciones. Para mí es importante el proceso de generar diálogos, intercambios y relaciones con otras personas; me interesa que mi obra se transforme, que sea como un código abierto, que pueda cambiar según la participación de los otros.

El proyecto *Nuestra Patrona de la Cantera* se realizó en Quito con un grupo de trabajadoras sexuales, un sector minoritario y vulnerable, tradicionalmente marginado, no solo por su estatus social y su actividad laboral, sino también por prejuicios biopolíticos y socioculturales asociados con sexualidad, moralidad, religiosidad y legalidad. Fue una propuesta que presenté el 2008, en el VI Encuentro Internacional de Arte Urbano «al zur-ich». Consistió en crear la representación de una Virgen de las trabajadoras sexuales. Surgió de la idea de poner en diálogo dos condiciones y temas opuestos: la virginidad y el trabajo sexual, y pensar en la posibilidad de producir una imagen que contuviera los dos componentes más allá de la paradoja. No me interesaba hacer la imagen en mi estudio, sino invitar a trabajadoras sexuales a que participaran en la generación de esta representación y fueran sus autoras.

Antes, realicé un trabajo de investigación de campo, ubicando lugares de trabajo sexual femenino en la zona de la Cantera (San Roque). Existen ahí cuatro casas de citas en las que trabajan aproximadamente 120 mujeres. La casa en donde se realizó este proyecto es El Danubio Azul, administrado por Italia Vaca, ex trabajadora sexual, activista por los derechos humanos, especialmente de mujeres en situaciones de abuso y marginación. Italia Vaca es la madama de El Danubio Azul en las tardes, y en las mañanas trabaja en su pequeña oficina cerca del Teatro Bolívar como presidenta de la Asociación Pro Defensa de la Mujer (ASPRODEMU), que cuenta con asesoría legal para mujeres que requieran de apoyo, defensa e información. Cabe recalcar que El Danubio es regentado y administrado totalmente por mujeres, no existe ahí la figura del chulo o extorsionador, y es parte de las políticas de



Falconí, F. (2013) [fotografías]

la casa el incluir, acoger y apoyar a trabajadoras sexuales abusadas y explotadas.

La primera vez que llegué a El Danubio Azul era mediodía. Me revisó la guardiana de la puerta, las luces estaban encendidas, había música, los clientes tomaban cerveza y las chicas circulaban con poca ropa. Italia Vaca cobraba tras la barra; me acerqué para hablarle del proyecto y me citó al día siguiente en su oficina. Le presenté la propuesta y aceptó que hablara con las chicas para explicarles la idea. Cuando volví a El Danubio Azul ellas estaban trabajando y acudieron al llamado de Samantha, la guardiana. Se acercaron cerca de veinte, y en el instante en que tuve que contarles del proyecto, se diluyeron el sustento teórico y el marco conceptual; solo podía decir unas palabras con claridad y contundencia para que se interesaran: «Soy un artista y vengo a regalarles un cuadro, una obra artística, pero quisiera que ustedes participen en la construcción de esa obra…». Les sinteticé el proyecto, lo de hacer una virgen con ellas; les dije que no quería nada a cambio, solo que aportasen voluntariamente con su presencia, ideas y participación. De 25 que trabajan habitualmente en El Danubio, 16 se interesaron por la propuesta; sus edades oscilaban entre los 18 y 50 años. El proceso de trabajo de campo fue de tres meses, otro mes de producción de la imagen, y un mes más para la producción de los impresos y organizar la procesión e inauguración.

Me interesaba la creación de esta imagen para deconstruir las nociones de pureza y

Falconí, F. (2013) [fotografías]

virginidad como una categoría de divinidad. Además, si estas son categorías de valor y valoración social, ¿por qué no podría haber también una virgen de las trabajadoras sexuales? Una imagen social, simbólica y política, sobre la condición diversa de las mujeres y las feminidades, y sobre la variedad de trabajos. Me interesaba deconstruir los imaginarios de pureza, moralidad y legalidad, y la articulación de estructuras y valores absolutos asociados con los mismos. También, la generación de cánones y símbolos a seguir, valorar y mantener. En algún momento de la historia, de las historias, alguien inventó las imágenes religiosas, su iconografía, y la gente las asume con fe, las hace suyas, les rezan… Yo quería invertir el proceso: empezar por un sector social para

que proponga y cree una imagen, para que se pueda sentir identificado y, así, trastocar la metodología y el mecanismo de construcción de valores, representaciones e iconografías.

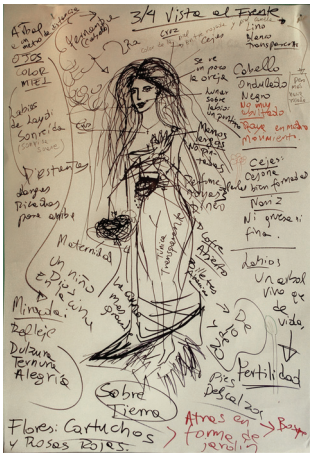
Diseñé una metodología de reflexión y diálogo conjuntos para la construcción de la imagen de la Patrona; también dinámicas de expresión y trabajo creativo, en las cuales todas tenían voz y voto en las propuestas conceptuales, discursivas, gráficas y estéticas elaboradas colectivamente. La dinámica y estrategia de generación de la imagen iconográfica, en su fase inicial, consistió en la elaboración de un identikit-boceto sobre la base de las ideas sobre por qué y cómo debía ser y verse esta representación femenina. La plegaria que acompaña a la imagen también fue una producción conjunta, creada desde sus realidades, imaginarios e intereses.

Me apoyé en representaciones visuales religiosas. Llevé imágenes de diferentes vírgenes, también incluí la figura de María Magdalena. Discutíamos qué representaban esas iconografías y su estética. En todo el proceso de campo previo al taller, basado en charlas personales y entrevistas, pude acercarme a sus realidades, muy duras y conmovedoras la mayoría; me contaron historias de maltrato y abusos de todo tipo desde niñas. Tras esto detecté que muchas de ellas tenían baja autoestima. Para traba-

Falconí, F. (2013) [fotografías]

jar sobre dicho tema, elaboré una metodología: pedí a cada una que me dijera tres de sus atributos físicos, y explicara por qué los mencionaba; y asimismo tres atributos de su corazón, en un ejercicio de autorrepresentación, para destacar sus valores y su belleza. La siguiente fase del proyecto fue crear el identikit de la Patrona, con los atributos que ellas proponían. Votaban por facciones y cualidades, y hasta quisieron que tuviera sus rasgos. Decidieron que su Patrona llevase una mano en el corazón y la otra sujetara una balanza, donde pesa más un niño acostado en un moisés (símbolo de sus hijos y su familia) que un cofre en el otro extremo, con joyas, dinero, perfumes… La túnica de la Patrona es blanca, pero ajustada y sensual. Además, querían que estuviese en la Cantera, con los pies desnudos y en la tierra; que fuera más real que etérea, como ellas. También decidieron cambiar la denominación de *Virgen* por la de *Patrona*, ya que se sentían más identificadas y empoderadas con ese nombre. Cuando construimos la oración, se pensó en qué le piden y qué le agradecen a la Patrona. Una de las frases más emotivas fue: «Danos fuerza, valor y coraje para seguir adelante, y darle consuelo a los más desprotegidos». No solo piden para ellas, sino para otros necesitados.

Cuando llegamos a la imagen definitiva, pedí al artista David Santillán que la pintara, sobre un bloque de piedra de la misma Cantera. Finalizada la obra, la fotografiamos para hacer afiches y estampitas. La imagen se localizó en un lugar específico, que ellas mismas escogieron: «Esta imagen nació de ustedes y debe volver a ustedes», les dije. Y decidieron ubicarla a la entrada de El Danubio Azul. Por mi parte, quería que se des-localizara, pues es también una propuesta de inserción del arte en la esfera pública. Puse los afiches en diferentes lugares de trabajo sexual femenino, repartí en ellos las estampitas y también a las trabajadoras sexuales de la calle. Cuando la pintura estuvo lista, hicimos una procesión desde el estudio de Santillán, en el centro de Quito, hasta la Cantera. Nos acompañaban amigos, las trabajadoras que participaron en el proyecto y otras de la zona, artistas, poetas, estudiantes, y se sumaba gente que estaba en la calle, pues pensaba que era una procesión religiosa. Las chicas inventaron canciones e iban lanzando pétalos de rosas. Cuando llegamos al lugar del emplazamiento en El Danubio Azul,



Falconí, F. (2013) [imagen]

todas las participantes firmaron detrás del bloque, como autoras, y colocamos la imagen en una gruta hecha especialmente para ella. Luego celebramos la llegada de Nuestra Patrona con una fiesta al interior de El Danubio, con las chicas de esta casa, los amigos e incluso con los clientes que estaban ahí. En ese punto, logramos construir un espacio común, y creo que el arte también es eso: construir espacios comunes, de sentidos colectivos y diversos, más allá de los espacios propios o solo para un grupo determinado y reducido. El mundo del arte contemporáneo suele ser muy endogámico, pensado y producido por y para un mismo círculo de gente; pero a mí me interesa que el arte cree y recree espacios más amplios en contextos múltiples, que construya y articule lugares y sentidos comunes más allá de su circuito de producción, valoración y consumo.

Terminado el proyecto, no me alejé de El Danubio Azul ni de la mayoría de las chicas, pues somos amigos y todavía voy a visitarlas, a hablar con ellas, a dejar velas y flores; cada cierto tiempo reimprimo los *posters* y las estampitas, y cada año planeamos la celebración por el aniversario. No pretendo abandonar el proyecto, es mi responsabilidad con ellas. También se ha ampliado el número de gente que ha adoptado la imagen y la oración: esta representación iconográfica está en otros sitios de trabajo sexual, y la gente va de visita a la gruta, ponen flores, velas, dejan monedas…

Antes de empezar este proyecto, tenía la convicción de que el trabajo sexual era una actividad laboral que no debía ser estigmatizada si se ejecutaba por voluntad propia. En el caso del grupo con el cual trabajé, ellas estaban ejerciendo esa actividad por decisión propia, son mayores de edad que aceptan su condición. Sus historias de vida son complejas, pero reconocen su capacidad de elegir. Además llegamos a momentos de reflexión en los cuales, por ejemplo, decían que, en la sociedad en general, hay muchas personas que están dispuestas a tranzar su cuerpo, siempre y cuando reciban algo a cambio como beneficio. Hablamos de que de alguna u otra manera todos tenemos un precio, no necesariamente mediado por lo económico; así, llegamos a la capitalización de todo tipo de intereses, valores y retribuciones. Hablamos también sobre reconocer y asumir la dignidad y la autoestima del rol de trabajadora sexual frente a prejuicios y discriminaciones.

Ahora la Patrona tiene vida propia y la imagen sigue circulando fuera de mi control, lo cual era una de mis intenciones. Continúa la construcción desde la manera en que las chicas sigan sintiendo y compartiendo lo que la imagen significa. Esta Virgen que no es virgen: nació desde ellas, y es en ellas y en todas las demás trabajadoras sexuales y gente que tiene fe en la Patrona, en las casas de citas, en las calles y en los cuartos, en las billeteras y carteras que portan la estampita, en las voces de

quienes le hablan y le piden… en todos estos lugares, estados y sentimientos, que Nuestra Patrona continúa su vida, su sentir, su sentido y su latido.

Como anoté al principio, en relación con las prácticas colectivas, el arte y la investigación no son únicamente formas de acercamiento y conocimiento del mundo, sino de traducción y representación del mismo. Considero que desde esta premisa, deberíamos también cuestionarnos sobre el fenómeno, ciencia y práctica de la investigación cualitativa o de las prácticas relacionales y colaborativas. ¿Cuál y cómo debe ser el rol del artista y/o investigador en su vinculación con grupos sociales? ¿Cómo los datos, testimonios y productos generados deben ser procesados, expuestos y legitimados en las diferentes esferas del conocimiento y de la práctica?

El compromiso del investigador o del artista no debe ser solo con su proyecto, sino con los sujetos que participan de la investigación. La información y el proceso relacional luego tendrán una resolución, un destino y una utilidad para el artista o investigador, e incluso créditos intelectuales y económicos, dentro de la capitalización teórica, académica, artística o simbólica de todo este material y de lo que devenga tras su extracción, clasificación, procesamiento y circulación. Considero que aquí el compromiso y el desafío son éticos y estéticos con las personas que participan; más allá del proyecto, el compromiso es con la realidad y el lugar donde habitan, hablan, sienten, con el lugar desde el cual se sientan respetadas, identificadas y representadas, en justicia, libertad y equidad. El lugar de sus diferencias, diversidades, integridades y dignidades propias. post(s).

Créditos

«Nuestra Patrona de la Cantera». Realización: Italia Vaca, Fernanda, Sukía, Leidy, Estrella, Lily, Michael, Yolanda, Samatha, Jessy, Lore, Cris, Travelina, Estefy, Nena, Rosy, Gaby, Zuli y Falco.

Política editorial

La serie monográfica Post(s) es una publicación anual del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas (COCOA) de la Universidad San Francisco de Quito. Tiene el propósito de reflexionar sobre las discusiones, conversaciones, y debates que tienen lugar dentro de y entre los campos comunicacionales y artísticos tanto a nivel local como regional e internacional.

Post(s) solicita y publica artículos tanto de investigación empírica y teórica, como de reflexión conceptual sobre prácticas profesionales y creativas, en áreas que van desde el análisis de medios y productos culturales mediáticos, las relaciones e interacciones entre los productores y usuarios de los nuevos medios y plataformas digitales, sus impactos en prácticas profesionales como el periodismo, la cultura organizacional y la comunicación publicitaria, o el diseño comunicacional en todas sus manifestaciones, la cultura visual del cine, el audiovisual, la animación, y sus relaciones con las plataformas electrónicas y digitales, así como el papel que juegan las múltiples manifestaciones artísticas, creativas y culturales en la transformación de la vida cotidiana contemporánea. Cada volumen está formado por las siguientes secciones:

Sección 1: Akademos
- En cada edición se publican entre 5 y 6 artículos.
- Extensión: de 12 a 15 páginas de Word.
- Investigaciones académicas.

Sección 2: Link
- En cada edición se publica un artículo.
- Entre 1 y 2 páginas de Word.
- Reflexión teoría-práctica sobre el tema del journal escrita por los editores.

Sección 3: Videre (¿est credere?)
- En cada edición se publica un artículo.
- Entre 6 y 8 páginas, entre imágenes y un breve ensayo de presentación.
- Presentación de un proyecto visual. Se reciben propuestas de artistas o selecciones hechas por curadores. El Consejo Editorial también puede hacer invitaciones para participar en la sección.

Sección 4: Praxis
- En cada edición se publican entre 1 y 2 artículos.
- Entre 5 y 7 páginas de Word.
- Ensayos sobre la práctica artística escritos en formatos entrevista o testimonios en primera persona.

Sección 5: Radar
- En cada edición se publican entre 2 y 3 artículos
- Entre 10 y 12 páginas de Word.
- Temas que funcionen como un termómetro de transformaciones o comportamientos sociales que se producen en relación al tema central de la serie.

Procesos editoriales

- Para la segunda edición de Post(s), se reciben artículos hasta el 15 de diciembre de 2015.
- La serie se publica una vez al año, en el mes de agosto.
- Se enviará al correo electrónico de los editores de Post(s) o a posts@usfq.edu.ec. Si su envío supera los 10M asegúrese de utilizar algún servicio de file sharing para compartir archivos (Dropbox, Usendit, WeTransfer, etc.)
- Los artículos deben ser inéditos y no estar simultáneamente evaluados en otra publicación.
- Se aceptan artículos en español o inglés enviados en Word.
- La primera página del artículo debe incluir:

- Título (85 caracteres incluidos espacios en inglés y español)
- Datos del autor, grado académico, afiliación institucional
- Resumen/abstract (inglés y español) de máximo 500 caracteres incluidos espacios
- De tres a cinco palabras clave/keywords (en inglés y español)
- Texto (no evidencia de identidades ni afiliaciones institucionales)

- La escritura debe seguir la normativa APA.
- Las imágenes deben tener 300 dpi de resolución y tamaño A4. Post(s) se reserva el derecho de diagramación y selección de imágenes.
- Los cuadros o gráficos deben estar incluidos en el texto en el orden correspondiente, con título y número de secuencia y fuentes.

Selección de artículos, evaluación y arbitraje

Se realiza en las siguientes etapas:
- Si cumplen con los requisitos formales, serán dados por recibidos en un plazo de 30 días. Nos reservamos el derecho de enviar a pares, de hacer modificaciones de forma, y de incluir los manuscritos aceptados en la publicación final. Los autores son responsables del contenido de los artículos.

Para la evaluación inicial, se procede de acuerdo a las secciones de la serie:

• Akademos y Radar. Revisión por pares. Al menos dos evaluadores académicos externos, conocedores del tema propuesto, determinarán de manera anónima si el artículo es:

- Publicable sin modificaciones o con modificaciones menores.
- Publicable con previa revisión.
- Publicable con revisiones de fondo.
- No publicable.

Se tendrá en cuenta la originalidad, pertinencia a la convocatoria, claridad en la expresión, discusión metodológica, los resultados y las conclusiones y reflexiones que el artículo propone o suscita. Si existen discrepancias entre los dos evaluadores el artículo se enviará a un tercer evaluador.

Condiciones de colaboración

• Todos los artículos deben ser originales, inéditos y no haber sido presentados en ninguna otra publicación.
• El Consejo Editorial de Post(s), después de someter al artículo a la lectura por parte de pares, y de acuerdo a las recomendaciones que realicen –que serán entregadas al postulante en un informe—, se reserva el derecho a publicar el artículo y de seleccionar la sección en la cual aparecerá publicado.
• Los autores de los artículos deberán presentar un resumen del mismo que no exceda las 150 palabras y al menos cinco palabras clave que reflejen el contenido del artículo.
• Para las citas, referencias y bibliografía deberá cumplirse con la normativa APA.
• Post(s) se reserva el derecho de hacer las correcciones de estilo que considere convenientes, sin alterar el contenido del artículo.

La serie monográfica *post(s)* es una publicación anual del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas (COCOA) de la Universidad San Francisco de Quito. Tiene el propósito de reflexionar sobre las discusiones, conversaciones, y debates que tienen lugar dentro de y entre los campos comunicacionales y artísticos tanto a nivel local como regional e internacional.
Post(s) solicita y publica artículos tanto de investigación empírica y teórica, como de reflexión conceptual sobre prácticas profesionales y creativas, en áreas que van desde el análisis de medios y productos culturales mediáticos, las relaciones e interacciones entre los productores y usuarios de los nuevos medios y plataformas digitales, sus impactos en prácticas profesionales como el periodismo, la cultura organizacional y la comunicación publicitaria, o el diseño comunicacional en todas sus manifestaciones, la cultura visual del cine, el audiovisual, la animación, y sus relaciones con las plataformas electrónicas y digitales, así como el papel que juegan las múltiples manifestaciones artísticas, creativas y culturales en la transformación de la vida cotidiana contemporánea.

ISSN de la serie: xxxx-xxxx
ISBN de este volumen: xxx-xxxx-xx-xxx-x

ISBN 978-9978-68-075-9
9 789978 680759

COCOA USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO